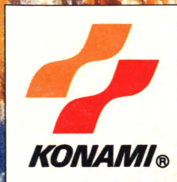
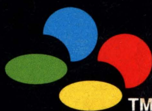
SNSP-AWJP-EUR



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo®



CE Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



Notes



Connecting Controllers

For 1- or 2- Player Games
Player One controller goes in Control Port 1 of the Super Nintendo Unit, Controller 2 goes in Control Port 2.

For 3- or More Player Games
Player One Controller goes in Control Port 1, MultiTap™ goes in Control port 2. Connect Controllers to MultiTap™ in order.

 Starting Up

1. Put in cartridge and turn on machine. After the Title screen there is a game demo. Press Start at any time to call up the Game Mode options.

2. The ✣ Control Pad moves the Cursor to an option, and Button A selects it.

 Game Modes



Open Game, Mini Tournament

1. Select an option with the ✣ Control Pad.

2. Select the number of players with the ✣ Control Pad and press Button A.

3. Select the country to play in. The L and R buttons change the area of the globe displayed. The ✣ Control Pad changes the country, and Button A selects it.

4. Select the stadium and change the Pitch type. L and R Buttons cycle through the Stadium choices, the ✣ Control Pad changes the Pitch type. Press Button A to select and return to the Settings screen.

5. Set the Handicap next. The ✣ Control Pad changes the number of players to use in the game and their skill level. Press Button A to select and return to the Settings screen.

 International Cup Game Settings

1. Select the country to play in. Buttons L and R change the area of the globe displayed. The ✣ Control Pad changes the country, and Button A selects it.

2. Use the ✣ Control Pad to select various game settings, Button A selects and brings you to the Edit screen.

 World Series Game Settings

1. Select the country to play in. Buttons L and R change the area of the globe displayed. The ✣ Control Pad changes the country, and Button A selects it.

2. Use the ✣ Control Pad to select the day's game conditions. Press Button A to enter the Edit screen.



In the Match

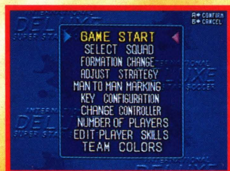
1. In the Edit screen, select the game conditions. Press Button A to start the game.

Note: Access the Edit screen at any time before the match begins., See page 10.

2. Confirm game settings. Button A confirms the settings, Button B returns you to the Settings screen.

Note: Make sure you know the various Cursor types used in the game.

3. Next is the coin toss, to decide which team starts with the ball.

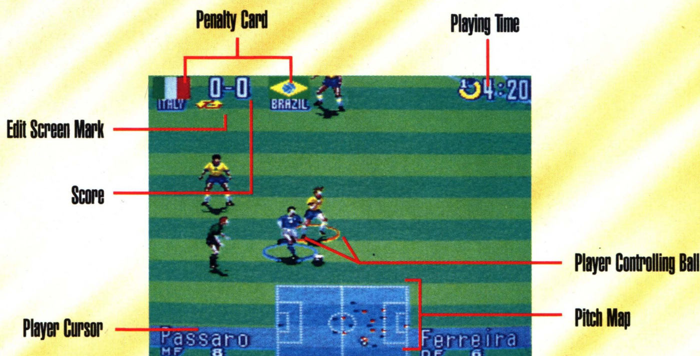








Game Screen





Game Rules and Option Settings

- All game Modes follow standard Soccer rules.
- Press SELECT during the game to display a mark beneath the score. This means that when the ball goes out of play you automatically enter the Edit screen.
- You can change up to four players during the game (except players who have been sent off for a Red Card penalty).
- The team that has been fouled against receives a free kick against the fouling team.

Rules for specialty Fouls (such as Sliding Tackles)

- Two Yellow cards count as one Red Card. Receive three Yellow cards and that player cannot compete in the following match.
- A Red Card means that player is benched for the remainder of the game (no replacement is allowed).
- In Open games the Yellow and Red Card rules do not apply.

 Setting Screen

(screen shows default settings)

PICK MEMBERS	Change Team Members
FORMATION	Change Formations
STRATEGY	Strategy—4 Types
	Strategy Description
	Button A—Strategy set/No Strategy set
	Button B—Strategy set/No Strategy set
	Button X—Strategy set/No Strategy set
	Button Y—Strategy set/No Strategy set
MARKING	No Players Marked
KEY CONFIG	Auto Keeper
CHANGE CURSOR	Type A
	Location A
UNIFORMS	Change Strip Colors
PARAMETERS	Change Team Abilities (Pregame only)



Changing Settings in the Edit Screen



Edit Screen Button Functions

D Cycles through Choices, A Selects, B returns to previous screen

Member Change, Free Kick and Corner Kick Settings

1. Button L selects number and position, Button R changes position, checks Yellow and Red Cards.
2. The ✥ Control Pad selects player, Button A changes to different player.

Note: For FK (Free Kicks), and CK (Corner Kicks) highlight FK CK with the ✥ Control Pad and press Button A to select.

When finished highlight Exit or Reset with the ✥ Control Pad and press Button A. Exit returns you to the Edit mode, and Reset cancels all changes and reverts the settings to default.

Formation Settings



Formation Type

1. The ✥ Control Pad sets formations. Reset reverts the settings to default. Button A confirms settings.

Positioning Window

1. The ✥ Control Pad picks players.
2. The ✥ Control Pad positions players.
3. When you're finished, highlight OK, Cancel or Reset. OK selects settings, Cancel resets to previous settings and Reset reverts all settings to default.

Zone Positioning Window

1. The ✥ Control Pad picks zone.
2. The ✥ Control Pad repositions zone area.
3. When you're finished, highlight OK, Cancel or Reset. OK selects settings, Cancel resets to previous settings and Reset reverts all settings to default.

Player Type Window

1. The ✥ Control Pad sets Player Type Cursor on player. DF (Defense) or MF (Midfielder) are your choices.
2. When you're finished, highlight OK, Cancel or Reset. OK selects settings, Cancel resets to previous settings and Reset reverts all settings to default.

When finished highlight Exit or Reset with the ✥ Control Pad and press Button A. Exit returns you to the Edit mode, and Reset cancels all changes and reverts the settings to default.



Strategy Type Window



1. Pick one of the four strategy numbers.
2. Select the button to be assigned to that strategy number.
3. Select the strategy from those displayed at the bottom of the screen.
4. When you're finished, highlight OK, Cancel or Reset. OK selects settings, Cancel resets to previous settings and Reset reverts all settings to default.

Note: When playing, change game strategies by pressing L then pressing the appropriate strategy button.

Strategy Display Options

1. Choose to display or not display strategy changes as they happen. No Display means the strategy change isn't displayed. Display Only means that only the Strategy number is displayed. Full Display means that strategy and explanation are all displayed.

Note: Strategies are displayed at the bottom of the screen.

When finished highlight Exit or Reset with the ✜ Control Pad and press Button A. Exit returns you to the Edit mode, and Reset cancels all changes and reverts the settings to default.

 Marking Players



1. Button L selects the player number and position. Button R checks the Yellow and Red Cards.
2. The ✜ Control Pad selects the player to mark.
3. The ✜ Control Pad selects the marking player. Button B cancels the mark.

When finished highlight Exit or Reset with the ✜ Control Pad and press Button A. Exit returns you to the Edit mode, and Reset cancels all changes and reverts the settings to default.

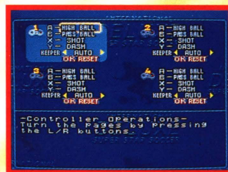
 Key Config and Button Functions Options

1. The ✜ Control Pad selects the button to change.
2. The ✜ Control Pad selects the new button, and Button A sets the new button configuration.

Notes

- You can change button configurations for up to four Controllers.
- You must select the Controller type from those displayed at the bottom of the screen by pressing L and R.

When you've finished changing settings, go on to the Edit screen.





Edit Screens

Edit Screen Button Functions
D to Highlight, A to Select, B to return to previous setting

Cursor Change and Cursor Type Settings



1. Pick Cursor type from A, B, C or D with the ✣ Control Pad.
2. Select Area type from A, B or C with the ✣ Control Pad.
3. Highlight Cursor Change and select from Auto or Manual with the ✣ Control Pad.
4. When finished highlight OK or Reset with the ✣ Control Pad and press Button A. OK inputs settings, and Reset cancels all changes and reverts the settings to default.

Notes
- You can set up to four Cursor changes.
- L and R buttons open the Cursor Change window at the bottom of the screen.
- When playing a match, R changes Cursor
- Press and hold R to cycle through players with Cursor (until you reach the player to control).

- Return to the Edit Screen when you've finished setting the controls.

Player Number Settings



1. Set the number of players to compete in the match.
2. When finished, return to the Edit screen.

Note: The number of team members cannot be changed in the Mini League or Mini Tournament Modes.

Uniforms and Uniform Color Settings



1. Choose from the 2 types of strip types and press Button A.
2. Select Shirt, Shorts and Socks to be changed.
3. Cycle through the RGB colors to find the strip color you like.

- When finished highlight Exit or Reset with the ✣ Control Pad and press Button A. Exit returns you to the Edit mode, and Reset cancels all changes and reverts the settings to default.



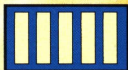
Game Parameters & Player Numbers

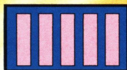
Parameters



1. Button L changes the player number and position. R changes to Yellow or Red Card.
2. Pick number of player to change.
3. Press the ✣ Control Pad up or down to select ability, and left or right to add or subtract points from that ability (points available depends on the team).
4. When you're finished, highlight OK, Cancel or Reset. OK selects settings, Cancel resets to previous settings and Reset reverts all settings to default.

Parameter Error Types


Default


Parameter Increase


Parameter Decrease

Player Number Change

1. Select a number.
2. Select a new number.
3. Confirm the new number and press Button A to select.

- When finished highlight Exit or Reset with the ✣ Control Pad and press Button A. Exit returns you to the Edit mode, and Reset cancels all changes and reverts the settings to default.

Controller

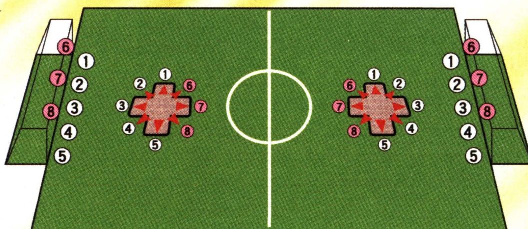




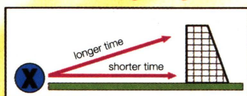
Offense Movement Controls

Dribble	✥ towards A	
Dash Dribble	✥ + Y	
Pass	✥ + B	
Long Pass	✥ + A	
One Two Pass	✥ + B (and hold)	
Through Pass	✥ + R + A (normal)	✥ + R + B (Grander type)
Heel Lift	Y + A	
Feint	Y (tap lightly)	
Throw	✥ + A (for high toss)	✥ + B (for straight toss)
Lift	A (high lift)	B (for low)
Corner Kick Direction	✥	
Corner Kick	A (for high kick)	B (for passing) X (to shoot on goal)
Free Kick	A (for high kick)	B (for passing) X (to shoot on goal)
Shoot	✥ + X	
Heading	✥ + X	
Overhead Shot	✥ + X (facing opposite goal)	

Shoot Course



Shooting Angle



Hold X for a longer or shorter time to change the height of the kick.

Loop Shot



Use the ✥ Control Pad to change type of shot (refer to 6, 7 and 8 in Shoot Course above).



Defense Movement Controls

Move	✜ (in desired direction)
Dash	✜ + Y (press twice to speed up)
Charge	B
Shoulder Charge	X + A
Sliding Tackle	✜ + A
Clear	✜ + X
Change Cursor	R

Keeper Control

These functions only work when Keeper is under Manual control.

Catch	✜ + A (for high balls)
	✜ + B (for low balls)
Throw	✜ + B (press and hold for under throws)
	(tap for over throws)
Kick	A
Change to Keeper Control	L + R
Auto Save	X

Other Controls

Change Cursor	R
Change Positions	L (to cycle through choices)
	L + A, B, X, Y (for manual selection)
Open Edit Screen	Select Button
Lifting	A (high) B (low)

Replays

Scoring a goal automatically brings you to the Replay screen. Press Start at any time in the game to see a replay.

Note: Cancel the replay at any time by pressing Start.

Start	B
Pause	X (or Y)
Repeat	A



Scenario Mode (for 1-4 Players)



Pick from any of the 12 different scenarios. Finish the Scenario successfully and you can see the game credits.

1. Highlight Scenario Mode and press Button A.
2. Choose scenario1 to 12, then press Button A to start the game.

Notes

- A mark appears on all Scenarios you've cleared.
- Scenarios are preset,and settings can't be changed.

Winning Scenarios

- Each match you win counts as a Clear. Clear all the rounds to win the Scenario.
- Tie scores are counted as losses.



PK (Penalty Kick) Mode (1 to 4 Players)

1. Highlight PK and press Button A.
2. Pick the number of players competing.
3. Use the ✣ Control Pad to select the teams competing.
4. Pick five players from each team, and press Button A to select. To change players, press Button B to enter the Settings screen.

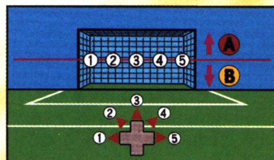


Penalty Kick Rules

Five players take penalty kicks on the goal. If the score is tied after five kicks, play continues until one team gains a two point lead. Player selection is made through the Player Select screen.

Kicker Movement

1. The ✣ Control Pad controls the direction of the kick.
2. When starting the kick, press Button A for a high kick or Button B for a low kick.



Kick and Keeper Movement Directions

Notes

- Depending on your timing, you may be able to perform a speed kick or the ball may go over the goal net. Watch your timing!
- If you don't press Button A or Button B before kicking, the ball will move directly forward.

Keeper Movement

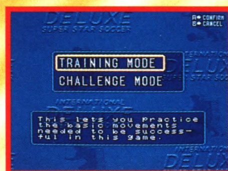
1. The ✣ Control Pad selects the direction the Keeper moves.
2. After pressing the ✣ Control Pad, press Button A to catch a high kick, Button B to catch a low kick.

Note: Do not wait until the ball is kicked to start the interception.



Training Mode (1 Player Only)

Learn the basic movements and practice in the Training and Challenge Modes.



1. Highlight Training and press Button A to select.
2. The ✚ Control Pad highlights Training Mode or Challenge Mode. Select by pressing Button A.

Training Mode

1. The ✚ Control Pad to highlight the mode and Button A to select.
2. Press Select at any time to exit the Training Mode.

Challenge Mode

1. The ✚ Control Pad highlights a character, and Button A inputs it. You can choose a name of up to 3 characters.
2. Highlight the type of challenge and press Button A to select.
3. Highlight the level of difficulty (1–4) and press Button A to select. The game starts after you press Button A.
4. After you finish, a scorecard and message appears on screen, showing how well you did.

Note

- Get the high score in either mode and the High Scores Window appears.
- To check players see page 12.

 Option Mode

Change game settings and conditions.

1. Place the Cursor next to Options and press Button A.
2. Highlight the option to change and press Button A to select.

Use the ✚ Control Pad to set options on screen

Game Level	Select 1 through 5 (1 is the easiest, 5 is the most difficult).
Game Length	Select 3, 5 or 7 minute Halves.
Foul Option	Play with or without penalties
Sound	Choose from Mono or Stereo sound.
Rules	Select to play with or without Offside fouls; Play with or without Yellow and Red Card fouls; Select V Goals; Change numbers.

 Passwords

In the Open Game, Mini League, Mini Tournament, International Cup, World Series and Scenario Modes, a password is given so you may continue the game at a later date. Don't forget to write the passwords down!

1. Move the Cursor to Password and press Button A.
2. The ✚ Control Pad highlights a character, Button R selects space to input the character. Button B cancels.
3. When finished, move Cursor to OK and press Button A. If the password is correct, the match begins.



Anschließen der Controller

Für Spiele mit einem oder zwei Spielern

Der Controller für den ersten Spieler wird an Control Port 1 der Super Nintendo-Einheit, und der Controller für den zweiten Spieler an Control Port 2 angeschlossen.

Für Spiele mit drei oder mehr Spielern

Der Controller für den ersten Spieler wird an Control Port 1 und die Multitap-Einheit an Control Port 2 angeschlossen. Die anderen Controller werden dann der Reihe nach an die Multitap-Einheit angeschlossen.

 Spielvorbereitung

1. Schiebe die Kassette in das Gerät ein und schalte die Stromversorgung ein. Nach dem Titel-Screen erfolgt eine Demonstration des Spiels. Du kannst die Start-Taste jederzeit drücken, um die Spielmodus-Optionen (Game Mode) aufzurufen.

2. Mit dem ✣ Control Pad kannst Du den Cursor zu einer Option bewegen und mit der A-Taste Deine Wahl bestätigen.

 Spiel-Modi



Einstellungen für Freundschaftspiel

1. Wähle mit dem ✢ Control Pad eine Option.

2. Wähle die Nummer der Spieler mit dem ✢ Control Pad und drücke Taste A.

3. Wähle das Land, wo das Spiel stattfindet. Die L- und R-Tasten schalten das angezeigte Gebiet auf dem Globus um. Mit dem ✢ Control Pad kannst Du das Land wechseln und Deine Wahl mit Taste A bestätigen.

4. Wähle das Stadion und verändere die Witterungsverhältnisse. Mit den L- und R-Tasten kannst Du zwischen den Stadien wählen und mit dem ✢ Control Pad das Wetter verändern. Drücke Taste A, um Deine Wahl zu bestätigen, und kehre zum Einstellungs-Screen zurück.

5. Als nächstes kannst Du das Handicap einstellen. Mit dem ✢ Control Pad wechselst Du die Nummer der Spieler, die Du im Spiel verwenden möchtest, sowie deren Geschicklichkeit im Spiel. Drücke Taste A, um Deine Wahl zu bestätigen, und kehre zum Einstellungs-Screen zurück.

Spiel-Voreinstellungen für internationale Pokal-Meisterschaft

1. Wähle das Land, wo das Spiel stattfindet. Die L- und R-Tasten schalten das angezeigte Gebiet auf dem Globus um. Mit dem ✢ Control Pad kannst Du das Land wechseln und Deine Wahl mit Taste A bestätigen.

2. Verwende das ✢ Control Pad, um die verschiedenen Spiel-Voreinstellungen zu wählen. Mit der Taste A bestätigst Du Deine Wahl und schaltest zurück auf den Edit-Screen.

Spiel-Voreinstellungen für Weltmeisterschaft.

1. Wähle das Land, wo das Spiel stattfindet. Die L- und R-Tasten schalten das angezeigte Gebiet auf dem Globus um. Mit dem ✢ Control Pad kannst Du das Land wechseln und Deine Wahl mit Taste A bestätigen.

2. Verwende das ✢ Control Pad, um die verschiedenen Spiel-Bedingungen zu wählen. Mit der Taste A bestätigst Du Deine Wahl und schaltest zurück auf den Edit-Screen.



Während des Spiels

1. Im Edit-Screen kannst Du die Spielbedingungen wählen. Drücke die Taste A, um das Spiel zu beginnen.

Hinweis: Ehe das Spiel beginnt, hast Du jederzeit Zugriff auf den Edit-Screen. Siehe Seite 22.

2. Bestätige die Spiel-Voreinstellungen. Mit der Taste A bestätigst Du die Voreinstellungen, die Taste B bringt Dich zum Voreinstellungs-Screen zurück.

Hinweis: Du solltest Dich unbedingt mit den verschiedenen Cursor-Typen vertraut machen, die während des Spiels verwendet werden.

3. Als nächstet findet der Münzwurf statt, mit dem bestimmt wird, welche Mannschaft den Anstoß durchführt.

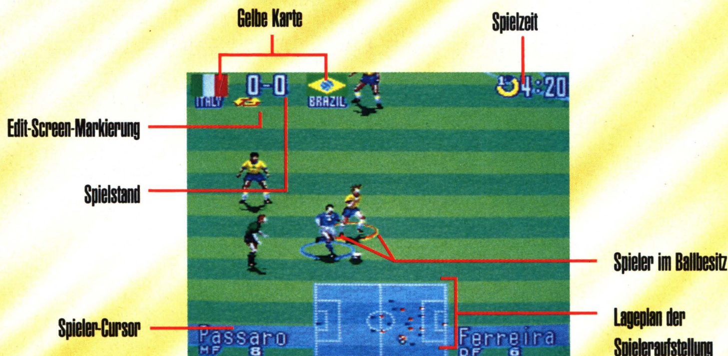
Cursor-Ikon der Spieler







Anzeigen auf dem Screen





Spielregeln und Optionen-Einstellungen

- In allen Spiel-Modi gelten die üblichen Fußball-Regeln.
- Wenn Du während des Spiels die Select-Taste drückst, erscheint unter der Spielergebnis-Anzeige eine Markierung. Dies bedeutet, daß der Edit-Screen automatisch aufgerufen wird, sobald der Ball ins Aus geht.
- Du kannst in einem Spiel bis zu vier Spielern auswechseln (außer solchen Spielern, die mit einer roten Karte vom Spielfeld verwiesen wurden).
- Die Mannschaft, gegen die das Foul verübt wurde, erhält einen Freistoß gegen die Mannschaft, die das Foul verübt hat.

Regeln für besondere Fouls (etwa Hineingrätschen in die Beine des Gegners)

- Zwei gelbe Karten zählen als eine rote Karte. Wenn ein Spieler drei gelbe Karten erhält, kann der Spieler auch am nächsten Spiel nicht teilnehmen.
- Eine rote Karte bedeutet, daß der Spieler für den Rest des Spiels auf die Bank muß (in diesem Fall ist kein Auswechseln erlaubt.)
- Bei Freundschaftspielen gibt es keine gelbe und rote Karte.

 Voreinstellungs-Screen

(der hier gezeigte Screen zeigt die Grundeinstellungen)

PICK MEMBERS	Wechsel der Mannschafts-Mitglieder
FORMATION	Verändern der Spieler-Formation
STRATEGY	Strategie - 4 Typen
	Beschreibung der Strategien
	Taste A - Strategie gewählt/Strategie nicht gewählt
	Taste B - Strategie gewählt/Strategie nicht gewählt
	Taste X - Strategie gewählt/Strategie nicht gewählt
	Taste Y - Strategie gewählt/Strategie nicht gewählt
MARKING	Keine Spieler markiert
KEY CONFIG	Torhüter-Automatik
CHANGE CURSOR	Typen A
	Ort A
UNIFORMS	Veränderung der Trikot-Farben
PARAMETERS	Veränderung der spielerischen Fähigkeiten der Mannschaft (nur vor dem Spiel)



Veränderung der Vorein-stellungen im Edit-Screen



Tasten-Funktionen im Edit-Screen

Mit D schaltest Du durch die Auswahlmöglichkeiten, A bestätigt die Wahl, und B schaltet auf den vorhergehenden Screen zurück.

Voreinstellungen für Spielerwechsel, Freistoß und Eckstoß

1. Mit der Taste L wählst Du Nummer und Position, mit Taste R veränderst Du die Position und prüfst gelbe und rote Karten.
2. Mit dem ✚ Control Pad wählst Du den Spieler, mit Taste A schaltest Du auf einen anderen Spieler um.

Hinweis: Für FK (Freistöße) und CK (Eckstöße) stelle den Cursor mit dem ✚ Control Pad auf FK CK und drücke die Taste A zur Bestätigung.

Wenn Du fertig bist, stelle den Cursor mit dem ✚ Control Pad auf Exit oder Reset und drücke Taste A. Exit bringt Dich zum Editier-Modus zurück, während Reset alle Änderungen aufhebt und die werksseitigen Voreinstellungen wiederherstellt.



Voreinstellungen für Formation



Formations-Typ

1. Mit dem ✚ Control Pad stellst Du die Formationen ein. Mit Reset stellst Du die Voreinstellungen auf die werkseitigen Grundeinstellungen zurück. Taste A bestätigt Deine Wahl.

Positionierungs-Fenster

1. Mit dem ✚ Control Pad wählst Du die Spieler aus.
2. Mit dem ✚ Control Pad positionierst Du die Spieler.
3. Wenn Du Deine Wahl beendet hast, stelle den Cursor auf OK, Cancel oder Reset. OK bestätigt Deine Voreinstellungen, Cancel stellt auf die vorhergehenden Voreinstellungen zurück und Reset beseitigt alle Voreinstellungen und stellt die werkseitigen Grundeinstellungen wieder her.

Zonen-Positionierungsfenster

1. Mit dem ✚ Control Pad wählst Du die Zone aus.
2. Mit dem ✚ Control Pad positionierst Du die Zone neu.
3. Wenn Du Deine Wahl beendet hast, stelle den Cursor auf OK, Cancel oder Reset. OK bestätigt Deine Voreinstellungen, Cancel stellt auf die vorhergehenden Voreinstellungen zurück und Reset beseitigt alle Voreinstellungen und stellt die werkseitigen Grundeinstellungen wieder her.

Spielertyp-Fenster

1. Mit dem ✚ Control Pad kannst Du den Spielertyp-Cursor auf den Spieler stellen. Du hast die Wahl zwischen DF (Verteidigung) oder MF (Mittelfeld).
2. Wenn Du Deine Wahl beendet hast, stelle den Cursor auf OK, Cancel oder Reset. OK bestätigt Deine Voreinstellungen, Cancel stellt auf die vorhergehenden Voreinstellungen zurück und Reset beseitigt alle Voreinstellungen und stellt die werkseitigen Grundeinstellungen wieder her.

Wenn Du fertig bist, stelle den Cursor mit dem ✚ Control Pad auf Exit oder Reset und drücke Taste A. Exit bringt Dich zum Editier-Modus zurück, während Reset alle Änderungen aufhebt und die werksseitigen Voreinstellungen wiederherstellt.

Strategietyp-Fenster



1. Wähle einer der vier Strategie-Nummern.
2. Wähle die Taste, die der betreffenden Strategie-Nummer zugeordnet werden soll.
3. Wähle unter den im unteren Screen-Bereich gezeigten Stragegien die gewünschte Strategie aus.
4. Wenn Du Deine Wahl beendet hast, stelle den Cursor auf OK, Cancel oder Reset. OK bestätigt Deine Voreinstellungen, Cancel stellt auf die vorhergehenden Voreinstellungen zurück und Reset beseitigt alle Voreinstellungen und stellt die werkseitigen Grundeinstellungen wieder her.

Hinweis: Während des Spiels kannst Du Deine Spielstrategie verändern, indem Du zunächst L und anschließend die entsprechende Strategie-Taste drückst.

Strategie-Anzeigeoptionen

1. Wähle, ob die Strategie-Veränderungen, angezeigt werden sollen oder nicht, während diese durchgeführt werden. No Display bedeutet, daß die Strategie-Änderung nicht angezeigt wird. Display only bedeutet, daß nur die Strategie-Nummer angezeigt wird. Full Display bedeutet, daß sowohl die Strategie selbst als auch deren Erläuterung angezeigt werden.

Hinweis: Die Strategien werden im unteren Screen-Bereich angezeigt.

Wenn Du fertig bist, stelle den Cursor mit dem ✣ Control Pad auf Exit oder Reset und drücke Taste A. Exit bringt Dich zum Editier-Modus zurück, während Reset alle Änderungen aufhebt und die werksseitigen Voreinstellungen wiederherstellt.

Markieren von Spielern

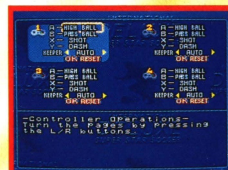


1. Mit der Taste L wählst Du Nummer und Position. Mit Taste R prüfst Du gelbe und rote Karten.
2. Mit dem ✣ Control Pad wählst Du den zu markierenden Spieler.
3. Mit dem ✣ Control Pad wählst Du den markierten Spieler. Mit Taste B hebst Du die Markierung wieder auf.

Wenn Du fertig bist, stelle den Cursor mit dem ✣ Control Pad auf Exit oder Reset und drücke Taste A. Exit bringt Dich zum Editier-Modus zurück, während Reset alle Änderungen aufhebt und die werksseitigen Voreinstellungen wiederherstellt.

Optionen für Tasten-Konfiguration und Tasten-Belegung

1. Mit dem ✣ Control Pad wählst Du die Taste, die Du verändern möchtest.
2. Mit dem ✣ Control Pad wählst Du die neue Taste und bestätigst Deine Wahl mit der Taste A.



Hinweis:

- Du kannst die Tasten-Konfigurationen für bis zu vier Controller verändern.
- Du mußt den Controller-Typ aus den an der Unterseite des Screens angezeigten Typen auswählen, indem Du L und R drückst.

Wenn Du die Veränderung der Voreinstellungen beendet hast, gehe weiter zum Edit-Screen.



Tasten-Funktionen im Edit-Screen

D zur Auswahl, A zur Bestätigung, B zur Rückstellung auf die vorhergehende Voreinstellung

Voreinstellungen für Cursor-Wechsel und Cursor-Typ



1. Wähle den Cursor-Typ mit dem ✣ Control Pad unter A, B, C oder D aus.
2. Wähle den Bereichs-Typ mit dem ✣ Control Pad unter A, B oder C aus.
3. Wähle Cursor-Änderung (Cursor Change) aus und wähle mit dem ✣ Control Pad zwischen Auto oder Manual.
4. Wenn Du Deine Wahl beendet hast, stelle den Cursor auf OK, Cancel oder Reset. OK bestätigt Deine Voreinstellungen, Cancel stellt auf die vorhergehenden Voreinstellungen zurück und Reset beseitigt alle Voreinstellungen und stellt die werkseitigen Grundeinstellungen wieder her.

Hinweise

- Du kannst bis zu vier Cursor-Änderungen einstellen.
- Mit den L- und R-Tasten öffnest Du das Cursor-Änderungsfenster an der Unterseite des Screens.
- Während eines Spiels verändert R den Cursor.
- Halte R gedrückt, um mit dem Cursor zwischen den Spielern weiterzuschalten (bis Du den Spieler erreichts, den Du steuern möchtest).

Wenn Du die Einstellung der Bedienelemente beendet hast, schalte auf den Edit-Screen zurück.

Voreinstellungen der Spielerzahl



1. Stelle die Zahl der Spieler ein, die am Spiel teilnehmen.
2. Wenn Du fertig bist, schalte zum Edit-Screen zurück.

Hinweis: Die Anzahl der Mannschafts-Mitglieder kann in den Modi Mini-Liga oder Mini-Meisterschaft nicht geändert werden.

Voreinstellungen der Uniformen und Uniformfarbe



1. Wähle unter den zwei Streifen-Typen aus und drücke die Taste A.
2. Wähle, ob Trikot, Sporthose und Stutzen geändert werden sollen.
3. Wähle aus den RGB-Farben die von Dir für die Streifen gewünschte Farbe aus.

- Wenn Du fertig bist, stelle den Cursor mit dem ✣ Control Pad auf Exit oder Reset und drücke Taste A. Exit bringt Dich zum Editier-Modus zurück, während Reset alle Änderungen aufhebt und die werksseitigen Voreinstellungen wiederherstellt.



Voreinstellungen der Spielparameter und Spieler-Nummer

Parameter



1. Mit Taste L veränderst Du die Spieler-Nummer und -Position. R schaltet auf die gelbe oder rote Karte um.
2. Wähle die Nummer des Spielers, den Du wechseln möchtest.
3. Drücke das ✣ Control Pad nach oben oder unten, um die Fähigkeiten zu wählen, und nach links oder rechts, um Punkte von der betreffenden Fähigkeit abzuziehen (die Anzahl der zur Verfügung stehenden Punkte hängt von der Mannschaft ab).
4. Wenn Du Deine Wahl beendet hast, stelle den Cursor auf OK, Cancel oder Reset. OK bestätigt Deine Voreinstellungen, Cancel stellt auf die vorhergehenden Voreinstellungen zurück und Reset beseitigt alle Voreinstellungen und stellt die werkseitigen Grundeinstellungen wieder her.

Parameterfehler-Typen



Grundeinstellung



Parameter-Erhöhung



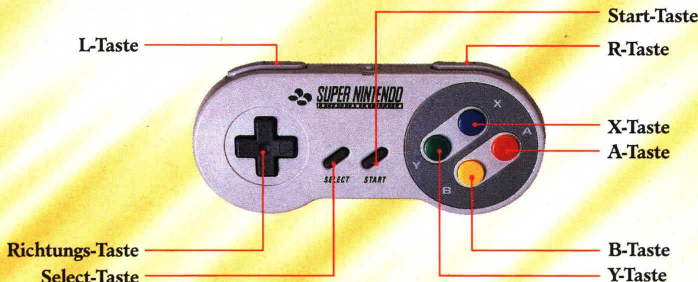
Parameter-Verminderung

 Verändern der Spieler-Nummer

1. Wähle eine Nummer.
2. Wähle eine neue Nummer.
3. Bestätige die neue Nummer und drücke die Taste A zur Auswahl.

- Wenn Du fertig bist, stelle den Cursor mit dem ✣ Control Pad auf Exit oder Reset und drücke Taste A. Exit bringt Dich zum Editier-Modus zurück, während Reset alle Änderungen aufhebt und die werksseitigen Voreinstellungen wiederherstellt.

 Controler

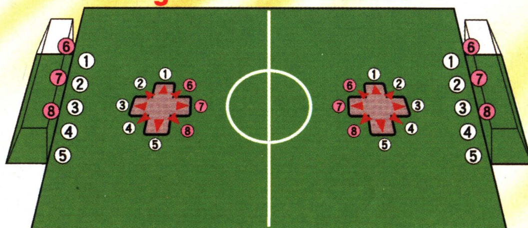




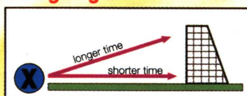
Bedienelemente für Angriffsbewegungen

Dribbeln	✚ zu A	
Spurt-Dribbeln	✚ + Y	
Passen	✚ + B	
Langer Pass	✚ + A	
Pass mit Rückgabe	✚ + B (und halten)	
Pass-Vorlage	✚ + R + A (normal)	✚ + R + B (weiterer Paß)
Hacken-Trick	Y + A	
Antäuschen	Y (leicht antippen)	
Einwurf	✚ + A (für hohen Einwurf)	✚ + B (für direkten Einwurf)
Heben	A (hoch anheben)	B (flach anheben)
Eckstoß-Richtung	✚	
Eckstoß	A (für hohen Schuß)	B (zum Passen) X (zum Torschuß)
Freistoß	A (für hohen Schuß)	B (zum Passen) X (zum Torschuß)
Schießen	✚ + X	
Köpfen	✚ + X	
Fallrückzieher	✚ + X (mit Blick entge gengesetzt zur Schußrichtung)	

Flugbahn des Balles



Bewegung beim Schießen



Je nachdem, wie lange oder kurz Du X hältst, verändert sich die Höhe des Schusses.

"Bogenlampe"



Verwende das ✚ Control Pad, um den Schuß-Typ zu verändern (siehe unter 6, 7 und 8 im Abschnitt "Flugbahn des Balles" oben).



Bedienelemente für Verteidigungsbewegungen

Bewegung	✥ (in die gewünschte Richtung)
Spurt	✥ + Y (zweimal drücken, um zu beschleunigen)
Blocken	B
Schulterblock	X + A
Grätsch-Angriff	✥ + A
Klären	✥ + X
Cursor-Wechsel	R

 Steuerung des Torhüters

Diese Funktion ist nur wirksam, wenn der Torhüter manuell gesteuert wird.

Fangen	✥ + A (für hohe Bälle)
	✥ + B (für tiefe Bälle)
Wurf	✥ + B (für tiefe Würfe drücken und gedrückt halten)
	(für hohe Würfe antippen)
Abschlag	A
Wechsel zu Torhüter-Steuerung	L + R
Automatisches Speichern	X

 Andere Bedienelemente

Veränderung des Cursors	R
Veränderung der Position	L (zum Durchschalten durch die Auswahlmöglichkeiten)
	L + A, B, X, Y (für manuelle Wahl)
Öffnen der Edit-Screen	Wahltaste
Heben	A (hoch) B (tief)

 Spielzug-Wiederholung

Wenn Du ein Tor schießt, erscheint automatisch der Spielzugwiederholungs-Screen. Wenn Du zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels die Start-Taste drückst, kannst Du ebenfalls eine Wiederholung des vergangenen Spielzuges sehen.

Start	B
Pause	X (oder Y)
Wiederholen	A

Hinweis: Du kannst die Spielzugwiederholung jederzeit durch einen Druck auf die Start-Taste abbrechen.



Szenarien-Modus (für 1 bis 4 spieler)

Wähle eines der 12 unterschiedlichen Szenarien. Wenn Du das Szenarium erfolgreich hinter Dich bringst, erscheint eine Ergebnisliste.



1. Wähle den Szenarien-Modus und drücke die Taste A.
2. Wähle 1-12 und drücke dann Taste A, um Deine Wahl zu bestätigen.

Hinweise

- Bei allen Szenarien, die Du geschafft hast, erscheint eine Markierung.
- Die Szenarien sind voreingestellt und können nicht verändert werden.

Gewinnen von Szenarien

- Jedes Spiel, das Du gewinnst, bringt Dich eine Runde weiter. Wenn Du alle Runden gewonnen hast, hast Du das Szenarium gewonnen.
- Ein Unentschieden gilt als Niederlage.

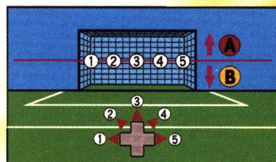
PK-Modus (Elfmeterschießen) (1 bis 4 Spieler)

1. Stelle den Cursor auf PK und drücke Taste A.
2. Wähle die Nummern der Spieler, die am Wettbewerb teilnehmen.
3. Verwende das ✣ Control Pad, um die am Wettkampf teilnehmenden Mannschaften zu wählen.
4. Wähle fünf Spieler aus jeder Mannschaft aus und drücke die Taste A, um die Wahl zu bestätigen. Wenn Du die Spieler wechseln möchtest, drücke Taste B und schalte auf den Voreinstellungs-Screen um.



Regeln beim Elfmeterschießen

Fünf Spieler führen ein Elfmeterschießen auf das Tor durch. Wenn nach fünf Schüssen immer noch Gleichstand herrscht, wird das Spiel fortgesetzt, bis eine Mannschaft zwei Punkte führt. Die Auswahl der Spieler erfolgt auf dem Spielerauswahl-Screen.



Schußrichtung und Bewegungsrichtung des Torhüters

Bewegung des Elfmeterschützen

1. Mit dem ✣ Control Pad kannst Du die Richtung des Schusses steuern.
2. Wenn Du zu schießen beginnst, drücke Taste A, um den Ball anzuheben oder Taste B, um flach zu schießen.

Hinweise

- Ganz abhängig von Deinem Timing kann es Dir gelingen, einen richtigen "Bombenschuß" loszulassen, oder aber der Ball kann über das Tor gehen. Achte also genau auf Dein Timing!
- Wenn Du vor dem Elfmeterschuß Taste A oder Taste B nicht drückst, fliegt der Ball genau geradeaus.

Bewegungen des Torhüters

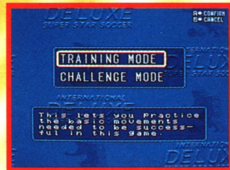
1. Mit dem ✣ Control Pad wählst Du die Richtung, in die sich der Torhüter bewegt.
2. Nachdem Du das ✣ Control Pad gedrückt hast, drücke Taste A, um einen hohen Ball, bzw. Taste B um einen tiefen Ball zu fangen.

Hinweis: Warte nicht, bis der Ball geschossen wird, ehe Du mit Deiner Bewegung beginnst.



Trainings-Modus (nur 1 Spieler)

Lerne die Grundbewegungen und übe sie im Trainings- und Challenge-Modus.



1. Stelle den Cursor auf Training und drücke die Taste A, um Deine Wahl zu bestätigen.
2. Mit dem ✣ Control Pad kannst Du entweder Trainings-Modus oder Challenge-Modus aufleuchten lassen. Deine Wahl bestätigst Du wiederum mit der Taste A.

Trainings-Modus

1. Das ✣ Control Pad dient zum Wählen des Modus und die Taste A zur Bestätigung der Wahl.
2. Drücke zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Wahl-Taste, um den Trainngs-Modus zu verlassen.

Challenge-Modus

1. Mit dem ✣ Control Pad wählst Du einen Spieler aus und bestätigst Deine Wahl mit der Taste A. Du kannst den Namen von bis zu drei Spieler wählen.
2. Wähle die Art der Herausforderung und drücke Taste A, um Deine Wahl zu bestätigen.
3. Wähle den Schwierigkeitsgrad (1 - 4) aus und drücke die Taste A, um Deine Wahl zu bestätigen. Das Spiel beginnt, nachdem Du die Taste A gedrückt hast.
4. Am Ende des Spiels erscheint eine Ergebnis-Anzeige und eine Meldung auf dem Screen und zeigt Dir an, wie gut Du gewesen bist.

Hinweis

- Wenn Du in einem der Modi eine hohe Punktzahl erreichst, erscheint das High Scores-Fenster.
- Wie man die Spieler prüft, findest Du auf Seite 24.



Optionen-Modus

Verändere Spiel-Voreinstellungen und -Bedingungen

1. Stelle den Cursor neben die Position Options und drücke die Taste A.
2. Wähle die Option, die Du verändern möchtest und drücke die Taste A, um Deine Wahl zu bestätigen.

Verwende das ✣ Control Pad, um die Optionen auf dem Screen einzustellen.

Game Level	Wähle 1 bis 5 (1 ist der leichteste und 5 der höchste Schwierigkeitsgrad).
Game Length	Wähle Halbzeiten von 3, 5 oder 7 Minuten Länge.
Foul Option	Spiele mit oder ohne Strafstöße
Sound	Wähle zwischen Mono- oder Stereo-Sound.
Rules	Wähle, ob Du mit oder ohne Abseitsregel spielen möchtest.Spiele mit oder ohne gelbe und rote Karte. Wähle V-Tore. Verändere Nummern.



Codewörter

In den Modi Freundschaftspiel, Mini-Liga, Mini-Meisterschaft, Internationale Pokalmeisterschaft, Weltmeisterschaft und Scenario-Modus erhältst Du ein Codewort, damit Du das Spiel später fortsetzen kannst. Vergiß nicht, Dir die Codewörter aufzuschreiben!

1. Bewege den Cursor zum Codewort und drücke die Taste A.
2. Die Auswahl eines Buchstaben erfolgt mit dem + Control Pad, mit der Taste R erfolgt die Auswahl der Stelle, wo das Schriftzeichen eingegeben wird. Die Taste B löscht die Wahl.
3. Wenn Du fertig bist, bewege den Cursor zu OK und drücke die Taste A. Wenn das Codewort richtig ist, beginnt das Spiel.



Raccordement des boîtes de commande

Dans le cas de 1 ou 2 joueurs

La boîte de commande du joueur 1 se raccorde à la prise de commande 1 de l'unité Super Nintendo et la boîte de commande du joueur 2 à la prise de commande 2.

Dans le cas de 3 joueurs ou plus

La boîte de commande du joueur 1 se raccorde à la prise de commande 1 et le Multitap^{MD} à la prise de commande 2. Raccordez ensuite les boîtes de commande sur le Multitap^{MD} dans l'ordre voulu.



Mise en oeuvre

1. Introduisez la cartouche et mettez la machine sous tension. Après la page de titre vient une démonstration. Appuyez sur le bouton Start à n'importe quel moment pour afficher les options des modes de jeu.

2. La croix ✣ du pavé de commande place le curseur sur une option et le bouton A la sélectionne.



Modes de jeu

Partie ouverte (1 à 4 joueurs) .... Page 29

Partie ouverte: Un match de football entre deux équipes
Short ligue: Toutes les équipes jouent dans l'ordre.
Short tournoi: Une série éliminatoire entre les diverses équipes.

Coupe internationale (1 à 4 joueurs) .... Page 29

Elimination round: 36 équipes réparties en 12 poules concourent pour la coupe.
Preliminary League: 24 équipes jouent en 6 poules.
Tournament: 16 équipes participent à un tournoi éliminatoire.

Série mondiale (1 à 4 joueurs) .... Page 29

36 équipes jouent une série de rencontres (plus de 70 matchs) pour déterminer les champions de série.

Mot de passe .... Page 39

P.K. (Coup de pied de pénalité) (1 à 4 joueurs) .... Page 38

Défiez un ami ou l'ordinateur dans une épreuve de coups de pied de pénalité.

Mode Scénario (1 à 4 joueurs) .... Page 38

Choisissez un des 12 scénarios de jeu.

Mode Entraînement (1 joueur uniquement) .... Page 39

Apprenez les éléments de base et défier le chronomètre.

Options .... Page 39

Pour modifier certains réglages du jeu.



Réglages d'une partie ouverte et d'un mini tournoi

1. Au moyen de la croix ✣ du pavé de commande, choisissez une option.

2. Au moyen de la croix ✣ du pavé de commande, choisissez le nombre de joueurs puis appuyez sur le bouton A.

3. Choisissez le pays dans lequel vous allez jouer. Les boutons R et L permettent d'afficher une autre région du globe. La croix ✣ du pavé de commande change de pays et le bouton A valide le choix.

4. Choisissez un stade et changez le type du terrain. Les boutons L et R permettent de faire défiler les stades et la croix ✣ du pavé de commande de changer le terrain. Appuyez sur le bouton A pour valider le choix et afficher la page des réglages.

5. Précisez le handicap. La croix ✣ du pavé de commande modifie le nombre de joueurs d'une partie et leur niveau technique. Appuyez sur le bouton A pour valider le choix et afficher la page des réglages.



Réglages d'une coupe internationale

1. Choisissez le pays dans lequel vous allez jouer. Les boutons R et L permettent d'afficher une autre région du globe. La croix ✣ du pavé de commande change de pays et le bouton A valide le choix.

2. Au moyen de la croix ✣ du pavé de commande, choisissez divers réglages de la partie; le bouton A les valide et affiche la page de modification.



Réglages d'une série mondiale

1. Choisissez le pays dans lequel vous allez jouer. Les boutons R et L permettent d'afficher une autre région du globe. La croix ✣ du pavé de commande change de pays et le bouton A valide le choix.

2. Au moyen de la croix ✣ du pavé de commande, choisissez les conditions du jour du match. Appuyez sur le bouton A pour afficher la page de modification.



Durant le match

1. La page de modification étant affichée, choisissez les conditions de la partie. Appuyez sur le bouton A pour lancer la partie.

Remarque: vous avez accès à la page de modification à tout moment avant le début du match. Reportez-vous à la page 34.

2. Validez les conditions de la partie. Le bouton A valide tandis que le bouton B affiche la page des réglages.

Remarque: veillez à prendre connaissance des différents curseurs utilisés par le jeu.

3. Ensuite vient le tirage au sort permettant de savoir quelle équipe a le ballon.

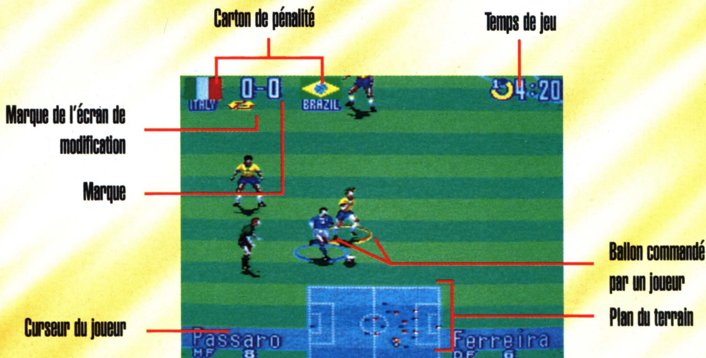
Icône du curseur du joueur







Identification d'écran





Règles du jeu et réglages des options

- Tous les modes de jeu respectent les règles standard du football.
- Appuyez sur le bouton SELECT pendant la partie pour afficher la marque. Cela veut dire que dès que le ballon quitte le terrain, la page de modification s'affiche.
- Vous pouvez changer 4 joueurs au cours de la partie (sauf les joueurs qui ont été expulsés parce qu'un carton rouge de pénalité leur a été attribué).
- L'équipe contre laquelle a été commise une faute à droite a un coup franc.

Règles pour les fautes spéciales (telles que les attaques glissées)

- Deux cartons jaunes comptent comme un carton rouge. Un joueur ayant reçu trois cartons jaunes ne peut pas jouer dans le match suivant.
- Un carton rouge signifie que le joueur est exclu pour le reste de la partie (aucun remplacement n'est possible).
- Lors des parties ouvertes, ces règles relatives aux cartons jaunes et rouges ne s'appliquent pas.



Page de réglage

(elle présente les réglages par défaut)

PICK MEMBERS	Pour changer les membres de l'équipe
FORMATION	Pour changer les formations
STRATEGY	Stratégie — 4 types
	Description des stratégies
	Bouton A — Stratégie validée/Pas de stratégie
	Bouton B — Stratégie validée/Pas de stratégie
	Bouton X — Stratégie validée/Pas de stratégie
	Bouton Y — Stratégie validée/Pas de stratégie
MARKING	Le joueur que vous choisissez n'est signalé sur l'écran par aucun signe
KEY CONFIG	Gardien automatique
CHANGE CURSOR	Type A
	Emplacement A
UNIFORMS	Pour changer la couleur des rayures
PARAMETERS	Pour changer les compétences d'une équipe (avant la partie uniquement)



Changez les réglages grâce à la page de modification

Rôle des boutons pour la page de modification

D fait passer d'un choix à l'autre, A valide, B affiche la page précédente.



Changement d'un membre, coup franc et corner

1. Le bouton B choisit le numéro et la position, le bouton R change la position et passe les cartons jaunes ou rouges.
2. La croix ✥ du pavé de commande choisit un joueur, le bouton A choisit un autre joueur.

Remarque: pour les FK (coups francs) et les CK (corners), mettez en valeur FK CK au moyen de la croix ✥ du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A pour effectuer le choix.

Cela fait, mettez en valeur Exit ou Reset au moyen de la croix ✥ du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A. Exit permet de revenir au mode de modification, Reset efface tous les changements et rétablit les réglages par défaut.

Formation

Type de formation, position, position dans la zone et stratégie

Type de formation

1. La croix ✥ du pavé de commande détermine les formations. Reset rétablit les réglages par défaut. Le bouton A valide les réglages.



Fenêtre de positionnement

1. La croix ✥ du pavé de commande choisit les joueurs.
2. La croix ✥ du pavé de commande positionne les joueurs.
3. Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.

Fenêtre de positionnement de zone

1. La croix ✥ du pavé de commande choisit la zone.
2. La croix ✥ du pavé de commande positionne la zone.
3. Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.

Fenêtre du type de joueur

1. La croix ✥ du pavé de commande place le curseur de type de joueur sur le joueur. DF (défense) ou MF (demi) sont les choix possibles.
2. Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.

Cela fait, mettez en valeur Exit ou Reset au moyen de la croix ✥ du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A. Exit permet de revenir au mode de modification, Reset efface toutes les changements et rétablit les réglages par défaut.



Fenêtre du type de stratégie



1. Choisissez un des 4 numéros de stratégie possibles.
2. Choisissez le bouton devant recevoir cette stratégie.
3. Choisissez la stratégie parmi celles qui sont affichées à la partie inférieure de l'écran.
4. Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.

Remarque: pendant la partie, vous pouvez changer la stratégie de jeu en appuyant sur le bouton L puis sur le bouton correspondant à la stratégie que vous désirez utiliser.

Affichage des stratégies

1. Choisissez d'afficher, ou de ne pas afficher, les changements de stratégie au moment où ils surviennent. No Display signifie que le changement de stratégie n'est pas affiché. Display Only signifie que seul le numéro de la stratégie est affiché. Full Display signifie que la stratégie et des explications sont affichées.

Remarque: les stratégies sont affichées à la partie inférieure de l'écran.

Cela fait, mettez en valeur Exit ou Reset au moyen de la croix ✥ du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A. Exit permet de revenir au mode de modification, Reset efface toutes les changements et rétablit les réglages par défaut.



Marquage des joueurs



1. Le bouton L choisit le numéro du joueur et sa position. Le bouton R passe les cartons jaunes et rouges.
2. La croix ✥ du pavé de commande choisit le joueur à marquer.
3. La croix ✥ du pavé de commande choisit le joueur marqué. Le bouton B efface la marque.

Cela fait, mettez en valeur Exit ou Reset au moyen de la croix ✥ du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A. Exit permet de revenir au mode de modification, Reset efface toutes les changements et rétablit les réglages par défaut.



Rôle des boutons et options de fonctionnement



1. La croix ✥ du pavé de commande choisit le bouton dont le rôle doit être modifié.
2. La croix ✥du pavé de commande choisit un autre bouton, et le bouton A valide le rôle de ce dernier.

Remarques:
- Il est possible de modifier le rôle des boutons de 4 boîtes de commande.
- Vous devez choisir le type de boîte de commande parmi ceux qui sont proposés à la partie inférieur de l'écran et pour cela vous devez appuyer sur L ou R.

Quand vous avez terminé les changements des réglages, affichez la page de modification.



Réglages de la page de modification

Rôle des boutons pour la page de modification
D met en valeur, A choisit, B valide le réglage précédent.

 Changement de curseur et type de curseur



1. Au moyen de la croix ✚ du pavé de commande, choisissez le type de curseur A, B, C ou D.
2. Au moyen de la croix ✚ du pavé de commande, choisissez Area type A, B ou C.
3. Mettez en valeur Cursor Change puis choisissez Auto ou Manual au moyen de la croix ✚ du pavé de commande.
4. Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.

Remarques:
- Vous pouvez effectuer 4 changements de curseur.
- Les boutons L et R ouvre la fenêtre Cursor Change à la partie inférieure de l'écran.
- Pendant un match, le bouton R change le curseur.
- Maintenez la pression d'un doigt sur le bouton R pour sélectionner à tout de rôle les joueurs ayant un curseur (jusqu'à ce que vous atteignez le joueur à commander).

Quand vous avez terminé, affichez à nouveau la page de modification.

 Nombre de joueurs



1. Définissez le nombre de joueurs devant participer à un match.
2. Quand vous avez terminé, affichez à nouveau la page de modification.

Remarque: le nombre de joueurs d'une équipe ne peut pas être modifié dans les modes Mini ligue et Mini tournoi.

 Uniformes et couleurs des uniformes



1. Choisissez un des 2 types de rayures puis appuyez sur le bouton A.
2. Choisissez Shirt, Shorts et Socks pour les modifier.
3. Passez en revue les couleurs RVB pour choisir la couleur des rayures.

- Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.



Paramètres de jeu et numéro de joueur

Paramètres

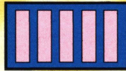


1. Le bouton L change le numéro du joueur et sa position. Le bouton R change les cartons (jaunes ou rouges).
2. Choisissez le numéro du joueur à changer.
3. Appuyez, vers le haut ou vers le bas, sur la croix + du pavé de commande pour choisir son habileté, et vers la gauche ou vers la droite pour ajouter ou retrancher des points à cette habileté (les points disponibles dépendent de l'équipe).
4. Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.

Types d'erreur de paramètres



Valeurs par défaut



Augmentation du paramètre



Diminution du paramètre

 Changement du numéro du joueur

1. Choisissez un numéro.
2. Choisissez un autre numéro.
3. Validez le nouveau numéro et appuyez sur le bouton B pour confirmer.

- Quand vous avez terminé, mettez en valeur OK, Cancel ou Reset. OK valide les réglages, Cancel rétablit les réglages antérieurs et Reset rétablit les réglages par défaut.

 Boîte de Commande

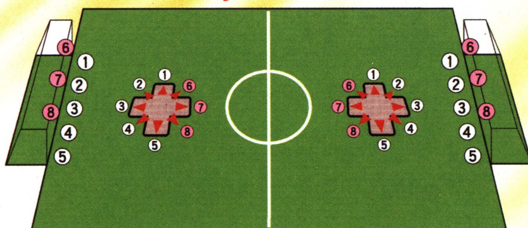




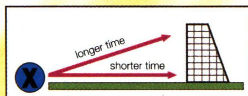
Commandes des mouvements d'attaque

Dribble	✣ vers A		
Dribble avec sprint	✣ + Y		
Pass	✣ + B		
Longue passe	✣ + A		
Passe à deux	✣ + B (et maintien)		
Passe directe	✣ + R + A (normale)	✣ + R + B (type Grander)	
Coup talon	Y + A		
Feinte	Y (tapotez légèrement)		
Tir	✣ + A (très en hauteur)	✣ + B (très tendu)	
Chandelle	A (très en hauteur)	B (basse)	
Direction d'un corner	✣		
Corner	A (en hauteur)	B (pour passer le ballon)	X (pour tirer au but)
Coup franc	A (en hauteur)	B (pour passer le ballon)	X (pour tirer au but)
Coup de pied	✣ + X		
Coup de tête	✣ + X		
Tir au-dessus de la tête	✣ + X (en regardant le but adverse)		

Trajet de tir



Mouvement de tir



Maintenez la pression d'un doigt sur le bouton X plus ou moins longtemps de manière à changer la hauteur du coup de pied.

Coup de pied en arrière



Utilisez la croix ✣ du pavé de commande pour changer le type du coup (reportez-vous à 6, 7 et 8 de Trajet de tir).



Commandes des mouvements de défense

Déplacement	✥ (dans la direction désirée)
Elancement	✥ + Y (appuyez deux fois pour accroître la vitesse)
Charge	B
Charge de l'épaule	X + A
Attaque glissante	✥ + A
Annulation	✥ + X
Changement de curseur	R



Commande du gardien

Uniquement quand le gardien est en mode de commande manuelle.

Saisie	✥ + A (pour les balles hautes)
	✥ + B (pour les balles basses)
Tir	✥ + B (maintenez la pression d'un doigt pour les tirs tendus) (tapotez pour les tirs en hauteur)
Coup de pied	A
Changement de commande du gardien	L + R
Sauvegarde automatique	X



Autres commandes

Changement de curseur	R
Changement de position	L (pour passer les différents choix) L + A, B, X, Y (pour la sélection manuelle)
Ouverture de la page de modification	Bouton Select
Chandelle	A (haute) B (basse)



Reprises

Marquer un but affiche automatiquement la page de reprise. Appuyez sur le bouton Start à tout moment de la partie pour regarder une reprise.

Remarque: abandonnez la reprise à tout moment en appuyant sur le bouton Start.

Lancement	B
Pause	X (ou Y)
Répétition	A



Mode Scénario (1 à 4 joueurs)



Choisissez un des 12 scénarios de jeu. Terminez le scénario avec succès et prendre connaissance des points.

1. Mettez en valeur Scenario Mode et appuyez sur le bouton A.
2. Choisissez 1–12 puis appuyez sur le bouton B pour valider le choix.

Remarques:

- Un repère indique tous les scénarios que vous avez franchis.
- Les scénarios sont définis en usine et ne peuvent pas être modifiés.

Scénarios gagnants

- Chaque match gagné compte pour un point. Franchissez toutes les étapes pour gagner le scénario.
- Les égalités sont comptées comme des pertes.

Mode PK (coup de pied de pénalité) (1 à 4 joueurs)

1. Mettez en valeur PK et appuyez sur le bouton A.
2. Choisissez le nombre de joueurs en compétition.
3. Utilisez la croix ✣ du pavé de commande pour choisir les équipes en compétition.
4. Choisissez 5 joueurs pour chaque équipe, appuyez sur le bouton A pour valider. Pour changer les joueurs, appuyez sur le bouton B de manière à afficher la page des réglages.

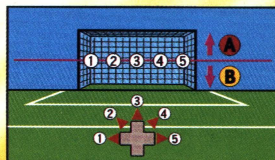


Règles des coups de pied de pénalité

5 joueurs tirent un coup de pied de pénalité vers le but. S'il y a égalité, le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ait un point de plus que l'autre. La sélection des joueurs d'effectuent sur la page prévue à cet effet.

Mouvement du botteur

1. La croix ✣ du pavé de commande définit la direction du tir.
2. Pour un tir en hauteur, appuyez sur le bouton A; pour un tir tendu, appuyez sur le bouton B.



Direction du coup de pied et direction du mouvement du gardien

Remarques:

- Selon le temps mis pour botter, vous donnerez un coup de pied rapide ou un coup de pied qui enverra le ballon au-dessus du but. Soyez attentif!
- Si vous n'appuyez ni sur le bouton A ni sur le bouton B avant de botter, le ballon part tout droit.

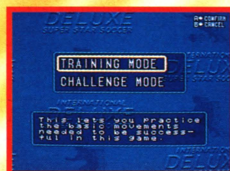
Mouvement du gardien

1. La croix ✣ du pavé de commande choisit la direction de mouvement du gardien.
2. Après avoir appuyé sur la croix ✣ du pavé de commande, appuyez sur le bouton A pour saisir une balle haute ou sur le bouton B pour saisir une balle basse.

Remarque: n'attendez pas que le ballon soit botté pour commencer l'interception.



Mode Entraînement (1 joueur uniquement)



Apprenez les mouvements de base et pratiquer grâce au mode Entraînement et Défi.

1. Mettez en valeur Training et appuyez sur le bouton A pour valider.
2. La croix ✣ du pavé de commande met en valeur Training Mode ou Challenge Mode. Effectuez la sélection au moyen du bouton A.

Mode Entraînement

1. La croix ✣ du pavé de commande met en valeur et le bouton A valide.
2. Appuyez sur le bouton Select à tout moment pour abandonner ce mode.

Mode Défi

1. La croix ✣ du pavé de commande met en valeur un personnage et le bouton B valide. Vous pouvez choisir le nom de 3 personnages.
2. Mettez en valeur le type de défi et appuyez sur le bouton A pour valider.
3. Mettez en valeur le niveau de difficulté (1 - 4) puis appuyez sur le bouton A pour valider. La partie commence quand vous appuyez sur le bouton A.
4. Quand vous avez terminé, une marque et un message s'affichent.

Remarques:

- Atteignez une marque élevée dans l'un des deux modes pour ouvrir la fenêtre High Scores.
- Pour contrôler les joueurs, reportez-vous à la page 36.



Mode Options

Modifiez les réglages du jeu et ses conditions.

1. Placez le curseur à côté d'options et appuyez sur le bouton A.
2. Mettez en valeur l'option à modifier et appuyez sur le bouton A pour valider.

Utilisez la croix ✣ du pavé de commande pour définir la page des options

Game Level	Choisissez 1 à 5 (1 est le plus facile, 5 le plus difficile)
Game Length	Choisissez 3, 5 ou 7 (moitié d'une partie)
Foul Option	Pour jouer avec ou sans pénalité
Sound	Choisissez Mono ou Stereo
Rules	Choisissez de jouer avec ou sans hors-jeu. Jouez avec ou sans cartons jaune ou rouges. Choisissez le but en V. Modifiez les numéros



Mots de passe

En Partie ouverte, Mini ligue, Mini tournoi, Coupe internationale, Séries mondiales et Mode Scénario, un mot de passe est nécessaire pour que vous puissiez continuer la partie ultérieurement. N'oubliez pas d'en prendre note!

1. Placez le curseur sur Password et appuyez sur le bouton A.
2 La croix ✣ du pavé de commande met en valeur un personnage, le bouton R choisit un emplacement pour taper. Le bouton R annule l'opération.
3. Quand vous avez terminé, placez le curseur sur OK et appuyez sur le bouton A. Si le mot de passe est correct, la partie commence.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Notes



Notes



Notes



Aansluiten van de bedieningspanelen

Wedstrijden voor 1- of 2-spelers
Het bedieningspaneel van speler één sluit je aan op de Control Port 1 van je Super Nintendo, en het bedieningspaneel van speler twee op Control Port 2.

Wedstrijden voor 3- of meer spelers
Het bedieningspaneel voor speler één sluit je aan op Control Port 1, de MultiTap™ op Control Port 2.Verbind vervolgens de andere bedieningspanelen op volgorde met de MultiTap™.



Starten

1. Steek de spelcassette in het toestel en schakel in. Na het titelscherm krijg je een wedstrijd-demonstratie te zien. Druk wanneer je maar wilt op Start om de verschillende wedstrijdfunktie-opties op te roepen.

2. Met het ✚ richtingskussen verplaats je de cursor naar een optie. Met toets A kun je de optie kiezen.



Wedstijdfunkties

Open Wedstrijd (voor 1 t/m 4 spelers) . . . . .Blz. 45

Open Wedstrijd: Eenmalige voetbalwedstrijd tussen twee elftallen.
Short League: Wedstrijden tegen alle elftallen op volgorde.
Short Toernooi: Een aantal "knockout" wedstrijden tegen diverse elftallen.

Internationale Cup (voor 1 t/m 4 spelers) . . . . .Blz. 45

Elimination League: 36 elftallen strijden in 12 rondes voor de Cup.
Preliminary Round: 24 elftallen spelen 6 rondes.
Toernooi: 16 elftallen spelen tegen elkaar en schakelen elkaar uit.

World Series (voor 1 t/m 4 spelers) . . . . .Blz. 45
36 elftallen spelen achtereenvolgend diverse wedstrijden (in totaal 70). Wie wordt er kampioen van de Series?

Paswoord . . . . .Blz. 55

P.K (Penalty Kick) (voor 1 t/m 4 spelers) . . . . .Blz. 54
Daag je vrienden of de computer uit voor een Penalty Kick wedstrijd.

Scenariofunktie (voor 1 t/m 4 spelers) . . . . .Blz. 54
Kies één van de 12 verschillende wedstrijdscenario's.

Trainingsmodule (uitsluitend voor 1 speler) . . . . .Blz. 55
Krijg de basistechnieken goed onder de knie. Daag jezelf uit en probeer de klok te verslaan!

Opties . . . . .Blz. 55
Voor het veranderen van bepaalde wedstrijdinstellingen.



Open Wedstrijd, Mini Toernooi instellingen

1. Kies een optie met het ✣ richtingskussen.

2. Kies het aantal spelers met het ✣ richtingskussen en druk op toets A.

3. Kies het land waarin je wilt spelen. Met de L en R toetsen kun je het getoonde gebied van de wereld veranderen. Het ✣ richtingskussen verandert het land, en met toets A kies je het.

4. Kies het stadion en verander het veldtype. Met de L en R toetsen ga je door alle stadionkeuzes, en met het ✣ richtingskussen verander je het veldtype. Druk op toets A om je keuze vast te leggen en naar het instelscherm terug te keren.

5. Stel vervolgens de handicap in. Met het ✣ richtingskussen verander je het aantal spelers in de wedstrijd en hun niveau. Druk op toets A om je keuze vast te leggen en naar het instelscherm terug te keren.

 Internationale Cup instellingen

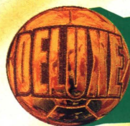
1. Kies het land waarin je wilt spelen. Met de L en R toetsen kun je het getoonde gebied van de wereld veranderen. Het ✣ richtingskussen verandert het land en met toets A kies je het.

2. Kies de diverse wedstrijdinstellingen met het ✣ richtingskussen. Druk op toets A om de keuze vast te leggen en naar het editscherm te gaan.

 World Series instellingen

1. Kies het land waarin je wilt spelen. Met de L en R toetsen kun je het getoonde gebied van de wereld veranderen. Het ✣ richtingskussen verandert het land en met toets A kies je het.

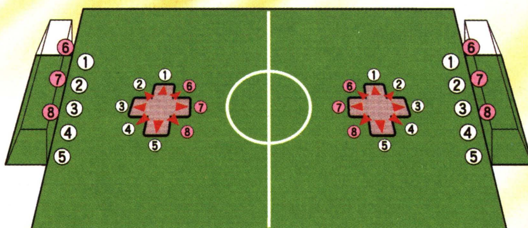
2. Kies de condities voor de wedstrijd op die dag met het ✣ richtingskussen. Druk op toets A om de keuze vast te leggen en naar het editscherm te gaan.



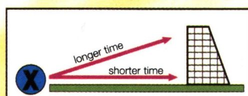
Controlli per le mosse di attacco

Dribbling	✛ verso A	
Dribbling veloce	✛ + Y	
Passaggio	✛ + B	
Passaggio lungo	✛ + A	
Passaggio uno due	✛ + B (e tieni premuto)	
Passaggio diagonale	✛ + R + A (normale)	✛ + R + B (tipo più grande)
Colpo di tacco	Y + A	
Finta	Y (premi leggermente)	
Tiro	✛ + A (per un tiro alto)	✛ + B (per un tiro diritto)
Palleggio	A (palleggio alto)	B (palleggio basso)
Direzione calcio d'angolo	✛	
Calcio d'angolo	A (per un calcio alto)	B (per un passaggio) X (per tirare in porta)
Calcio di punizione	A (per un calcio alto)	B (per un passaggio) X (per tirare in porta)
Tiro in porta	✛ + X	
Colpo di testa	✛ + X	
Rovesciata	✛ + X (rivolto verso la porta avversaria)	

Percorso del tiro



Movimento del tiro



Tieni premuto X per una durata superiore o inferiore per cambiare l'altezza del tiro.

Tiri consecutivi



Usa il comando ✛ per cambiare il tipo di tiro (fare riferimento a 6, 7 e 8 in "Percorso del tiro" sopra).



Wedstrijdreglementen en instellen van opties

- Alle wedstrijdfunkties volgen de officiële voetbalregels.
- Druk tijdens de wedstrijd op SELECT om een markering onder de score te tonen. Dit betekent dat wanneer de bal buitenspel is, je automatisch naar het editscherm gaat.
- Je kunt tijdens de wedstrijd maximaal vier spelers wisselen (uitgezonderd spelers die een rode kaart hebben gekregen).
- Het elftal dat de dupe van een overtreding is geworden, krijgt een vrije trap (natuurlijk tegen het elftal dat de overtreding heeft begaan).

Regels voor speciale overtredingen (bijvoorbeeld een schuivende tekkel)

- Twee gele kaarten tellen als één rode kaart. Als een speler drie gele kaarten heeft gekregen, kan die speler niet aan de volgende wedstrijd meedoen.
- Een rode kaart betekent dat de speler de rest van de wedstrijd op de bank moet zitten (en er is geen vervanging voor hem toegestaan).
- Tijdens de Open Wedstrijden zijn er geen gele en rode kaarten.

 Instelscherm

(op het scherm worden de basisinstellingen getoond)

PICK MEMBERS	Veranderen van spelers in elftal
FORMATION	Veranderen van opstelling
STRATEGY	Strategie - 4 typen
	Strategiebeschrijving
	Toets A - strategie ingesteld/strategie niet ingesteld
	Toets B - strategie ingesteld/strategie niet ingesteld
	Toets X - strategie ingesteld/strategie niet ingesteld
	Toets Y - strategie ingesteld/strategie niet ingesteld
MARKING	Geen spelers gemarkeerd
KEY CONFIG	Automatische keeper
CHANGE CURSOR	Type A
	Plaats A
UNIFORMS	Veranderen van de kleuren van de strepen
PARAMETERS	Veranderen van de kwaliteiten van het elftal (alleen in voorwedstrijd)



Veranderen van instellingen in het editscherm

Funkties van toetsen tijdens editscherm



D toont achtereenvolgend de keuzes, A gebruik je voor het kiezen, en B om weer naar het voorgaande scherm terug te keren.

Wisselen van speler, vrije trap en instellingen voor nemen van corner

1. Toets L kiest het nummer en de plaats. Met toets R verander je de plaats en kontroleer je de rode en gele kaarten.
2. Met het ✥ richtingskussen kies je de speler. Met toets A wordt de keuze vastgelegd.

Opmerking: Voor FK (Free Kick, vrije trap) en CK (Corner Kick) moet je met het ✥ richtingskussen FK CK laten oplichten en druk dan op toets A om je keuze te maken.

Als je klaar bent laat je Exit of Reset oplichten met het ✥ richtingskussen en druk je vervolgens op toets A. Met Exit ga je terug naar het editscherm en met Reset worden alle instellingen geannuleerd en teruggesteld naar de basisinstellingen .



Opstelling

Opstellingtype



1. Met het ✥ richtingskussen wordt de opstelling gemaakt. Reset stelt de instellingen weer terug naar de basisinstellingen. Toets A bevestigt de instellingen.

Venster voor plaatsing

1. Met het ✥ richtingskussen worden de spelers gekozen.
2. Met het ✥ richtingskussen worden de spelers geplaatst.
3. Als je klaar bent moet je OK, Cancel of Reset laten oplichten. Met OK wordt de gemaakte instelling gekozen. Cancel brengt je naar de voorgaande instellingen terug en Reset stelt alle instellingen naar de basisinstellingen terug.

Venster voor zoneplaatsing

1. Met het ✥ richtingskussen wordt de zone gekozen.
2. Met het ✥ richtingskussen wordt de zone opnieuw geplaatst.
3. Als je klaar bent moet je OK, Cancel of Reset laten oplichten. Met OK wordt de gemaakte instelling gekozen. Cancel brengt je terug naar de voorgaande instellingen en Reset stelt alle instellingen terug naar de basisinstellingen.

Venster voor spelertype

1. Met het ✥ richtingskussen wordt de spelertypecursor op de speler geplaatst. DF (Defense, verdediging) of MF (Midfielder, middenvelder) zijn de keuzes.
2. Als je klaar bent moet je OK, Cancel of Reset laten oplichten. Met OK wordt de gemaakte instelling gekozen. Cancel brengt je naar de voorgaande instellingen terug en Reset stelt alle instellingen naar de basisinstellingen terug.

Als je klaar bent laat je Exit of Reset oplichten met het ✥ richtingskussen en druk je vervolgens op toets A. Met Exit ga je terug naar het editscherm en met Reset worden alle instellingen geannuleerd en teruggesteld naar de basisinstellingen.



Venster voor strategietype

1. Kies een van de vier strategienummers.
2. Kies de toets voor dat strategienummer.
3. Kies de strategie uit het aanbod dat onder op het scherm wordt getoond.
4. Als je klaar bent moet je OK, Cancel of Reset laten oplichten. Met OK wordt de gemaakte instelling gekozen. Cancel brengt je terug naar de voorgaande instellingen en Reset stelt alle instellingen terug naar de basisinstellingen.



Opmerking: Tijdens de wedstrijd kun je de wedstrijdstrategiè veranderen door eerst op L en dan op de gewenste toets voor de strategie te drukken.

Opties voor strategiedisplay

1. Kies of je wel of niet strategieveranderingen wilt tonen wanneer deze voorkomen. Geen aanduiding (No Display) betekent dat de verandering in strategie niet wordt getoond. Display Only betekent dat uitsluitend het strategienummer wordt getoond. Met Full Display worden zowel de strategie als de uitleg getoond.

Opmerkingen: Strategieën worden onder op het scherm getoond.

Als je klaar bent laat je Exit of Reset oplichten met het ✜ richtingskussen en druk je vervolgens op toets A. Met Exit ga je terug naar het editscherm en met Reset worden alle instellingen geannuleerd teruggesteld naar de basisinstellingen.



Markeren van spelers

1. Met toets L kies je het spelernummer en de plaats. Toets R kontroleert de gele en rode kaarten.
2. Met het ✜ richtingskussen kies je de te markeren speler.
3. Met het ✜ richtingskussen wordt de gemarkeerende speler gekozen. Toets B annuleert de markering.

Als je klaar bent laat je Exit of Reset oplichten met het ✜ richtingskussen en druk je vervolgens op toets A. Met Exit ga je terug naar het editscherm en met Reset worden alle instellingen geannuleerd en teruggesteld naar de basisinstellingen .





Toetsconfiguratie en diverse opties voor funktietoetsen

1. Met het ✜ richtingskussen kies je de toets waarvoor je de funktie wilt veranderen.
2. Met het ✜ richtingskussen kies je de nieuwe toets. Druk op toets A om de nieuwe toetsconfiguratie vast te leggen.



Opmerkingen

- Je kunt van maximaal 4 bedieningspanelen de toetsconfiguraties veranderen.
- Je moet het type bedieningspaneel kiezen uit de getoonde types die onder op het scherm worden getoond. Kies met de L en R toets.

Ga als je klaar bent naar het editscherm.



Instellingen voor het editscherm

Funkties van toetsen voor het editscherm
D om een keuze op te laten lichten, A om te kiezen, en B om naar de voorgaande instelling terug te keren

Veranderen van cursor en instellen van cursortype

1. Kies het A, B, C of D cursortype met het ✚ richtingskussen.
2. Kies het A, B of C gebied met het ✚ richtingskussen.
3. Laat Cursor Change oplichten en kies Auto (automatisch) of Manual (handmatig) met het ✚ richtingskussen.
4. Als je klaar bent moet je OK of Reset laten oplichten door op het ✚ richtingskussen te drukken. Met OK wordt de gemaakte instelling gekozen. Reset stelt alle instellingen terug naar de basisinstellingen.



Opmerkingen:
- Je kunt maximaal vier cursorveranderingen maken.
- Met de L en R toetsen open je het venster voor de cursorveranderingen onder op het scherm.
- Tijdens de wedstrijd wordt de cursor met de R toets veranderd.
- Houd R ingedrukt om de cursor achtereenvolgend over alle spelers te verplaatsen (totdat de cursor op de gewenste speler is).

- Ga weer naar het editscherm als je de instellingen hebt gemaakt.

Instellen van aantal spelers

1. Stel het aantal spelers voor de wedstrijd in.
2. a na je instelling weer naar het editscherm.



Opmerking: Het aantal spelers kan niet worden veranderd voor de Mini League of het Mini Toernooi.

Instellen van uniform en kleur

1. Kies een van de 2 typen strepen en druk op toets A.
2. Kies Shirt, Shorts en Socks die je wilt veranderen.
3. Loop even door de diverse RGB kleuren en zoek de mooiste streep uit.



- Als je klaar bent laat je Exit of Reset oplichten met het ✚ richtingskussen en druk je vervolgens op toets A. Met Exit ga je terug naar het editscherm en met Reset worden alle instellingen geannuleerd en teruggesteld naar de basisinstellingen.



Instellingen voor wedstrijdparameters en spelersaantal

Parameters



1. Met toets L verander je het spelersaantal en plaats. R geeft je informatie over de gele en rode kaarten.
2. Kies het nummer van de te wisselen speler.
3. Druk het ✣ richtingskussen omhoog of omlaag om het talent te kiezen en naar links of rechts om het talent met punten te verhogen of te verlagen (beschikbare punten verschillen per elftal).
4. Als je klaar bent moet je OK, Cancel of Reset laten oplichten. Met OK wordt de gemaakte instelling gekozen. Cancel brengt je terug naar de voorgaande instellingen en Reset stelt alle instellingen terug naar de basisinstellingen.

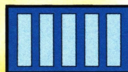
Parameter fouttypes



Basisinstellingen



Parameter verhoogt



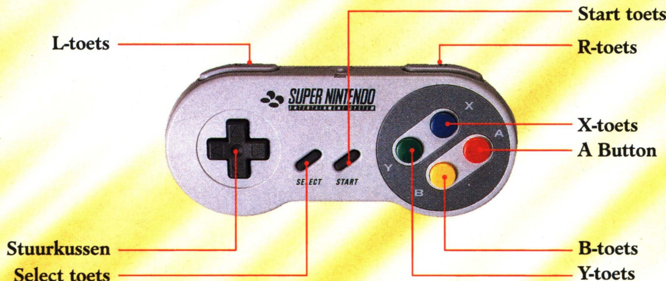
Parameter verlaagt

 Veranderen van spelersaantal

1. Kies een nummer.
2. Kies een nieuw nummer.
3. Kontroleer het nieuwe nummer en druk op toets A om je keuze vast te leggen.

- Als je klaar bent laat je Exit of Reset oplichten met het ✣ richtingskussen en druk je vervolgens op toets A. Met Exit ga je terug naar het editscherm en met Reset worden alle instellingen geannuleerd en teruggesteld naar de basisinstellingen.

 Bedieningspaneel

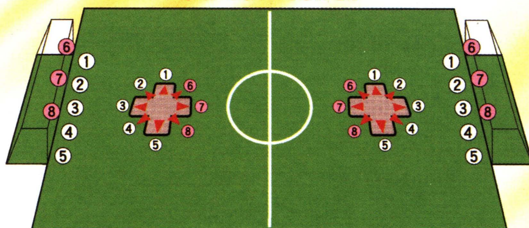




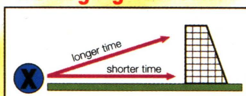
Bewegingen in de aanval

Dribble	✣ naar A	
Dash Dribble	✣ + Y	
Pass	✣ + B	
Lange pass	✣ + A	
Een twee Pass	✣ + B (indrukken)	
Through Pass	✣ + R + A (normaal)	✣ +R +B (groter type)
Hiel omhoog	Y + A	
Schijnbeweging	Y (licht drukken)	
Gooi	✣ + A (voor hoge worp)	✣ + B (voor rechte worp)
Omhoog	A (hoog schot)	B (laag schot)
Cornerschotrichting	✣	
Cornerschot	A (voor hoog schot)	B (voor pass) X (schot naar doel)
Vrije trap	A (voor hoog schot)	B (voor pass) X (schot naar doel)
Schot	✣ + X	
Koppen	✣ + X	
Overhead schot	✣ + X (richting doel tegenpartij)	

Pad van schot



Beweging van schot



Houd X langer of korter ingedrukt om de hoogte van het schot te veranderen.

Lusschot



Gebruik het ✣ richtingskussen om het type van het schot te veranderen (zie 6, 7 en 8 in pad van schot hierboven).



Bewegingen in de verdediging

Verplaatsen	✣ (in gewenste richting)
Sprong	✣ + Y (tweemaal drukken voor opvoeren snelheid)
Aanval	B
Schouderaanval	X + A
Glijdende-tackle	✣ + A
Wissen	✣ + X
Veranderen cursor	R



Bewegingen voor de keeper

Deze funkties werken uitsluitend indien de keeper handmatig (Manual) wordt bestuurd.

Vangen	✣ + A (voor hoge ballen)
	✣ + B (voor lage ballen)
Worp	✣ + B (drukken en ingedrukt houden voor laag werpen) (even drukken voor hoog werpen)
Schot	A
Veranderen naar keeper	L + R
Automatisch stoppen	X



Overige regelaars

Veranderen cursor	R
Veranderen positie	L (doorlopen van keuzes) L + A, B, X, Y (voor handmatige keuze)
Openen editscherm	Keuzetoets
Omhoog	A (hoog) B (laag)



Herhalingen

Na een doelpunt verschijnt automatisch het herhalingsscherm. Druk tijdens de wedstrijd wanneer je maar wilt op Start om een herhaling te zien.

Opmerking: Stop de herhaling wanneer je maar wilt door op Start te drukken.

Start	B
Pauze	X (of Y)
Herhaling	A



Scenariofunktie (voor 1 t/m 4 spelers)

Kies een van de 12 scenario's. Als je het Scenario goed bent doorgekomen, zie je de wedstrijdpunten op het scherm.



1. Zorg dat de Scenariofunktie oplicht en druk op toets A.
2. Druk op het ✥ richtingskussen om het paswoord op te laten lichten.
3. Kies 1–12 indien je voor het eerst speelt en leg je keuze daarna vast met toets

Opmerkingen

- Er verschijnt een teken als je alle Scenario's bent doorgekomen.
- Scenario's zijn voorgeprogrammeerd en je kunt ze niet veranderingen.

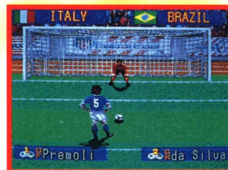
Winnen van Scenario's

- Iedere wedstrijd die je wint telt als een overwinning voor een ronde. Win al de rondes om de uiteindelijke winnaar van het Scenario te zijn.
- Gelijkspel wordt als een verlies gezien.



PK (Penalty Kick) funktie (1 t/m 4 spelers)

1. Zorg dat PK oplicht en druk op toets A.
2. Kies het aantal spelers voor de wedstrijd.
3. Gebruik het ✥ richtingskussen om de elftallen voor de wedstrijden te kiezen.
4. Kies vijf spelers uit ieder elftal. Druk daarna op toets A om de keuze vast te leggen. Druk op toets B om naar het instelscherm te gaan indien je spelers wilt veranderen.

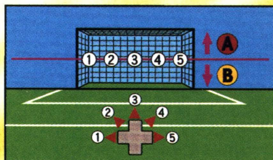


Regels voor penalties

Vijf spelers nemen de penalties (richting doel). Indien de score na vijf penalties gelijk is, zal de wedstrijd worden voortgezet totdat een team twee punten voorsprong heeft. Je kunt de speler kiezen met het spelerkeuzescherm.

Beweging van speler die het schot neemt

1. Met het ✥ richtingskussen regel je de richting van het schot.
2. Druk voor het nemen van het schot op toets A voor een hoog schot of op toets B voor een laag schot.



Richting van schot en richting van keeper

Opmerkingen:

- Afhankelijk van je timing kan je een zeer snel schot leveren of de bal over het doel schieten. Houd je timing goed in de gaten!
- Wanneer je voor het schot niet op toets A of toets B drukt, zal de bal in een rechte lijn worden geschoten.

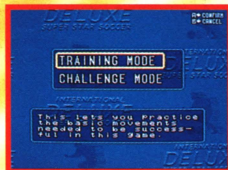
Beweging van de keeper

1. Met het ✥ richtingskussen regel je de richting van de keeper.
2. Druk nadat je op het ✥ richtingskussen hebt gedrukt op toets A om een hoge bal te stoppen en op toets B voor een lage bal.

Opmerking: Wacht niet totdat de bal is geschoten om de beweging te starten.



Trainingsmodule (uitsluitend voor 1 speler)



Leer de basisbewegingen en oefen met de Training en Challenge ("uitdaging") funkties.

1. Zorg dat Training oplicht en druk daarna op toets A.
2. Met het ✥ richtingskussen kan je de Trainingsmodule of Challengefunktie laten oplichten. Leg je keuze vast met toets A.

Trainingsmodule

1. Gebruik het ✥ richtingskussen om Training te laten oplichten en druk daarna op toets A.
2. Druk wanneer je maar wilt op Select om de Trainingsmodule uit te schakelen.

Challengefunktie

1. Met het ✥ richtingskussen laat je een karakter oplichten en met toets A leg je het vast. Je kunt een naam van maximaal 3 karakters kiezen.
2. Licht het type uitdaging op en druk op toets A.
3. Licht de gewenste moeilijkheidsgraad (1 - 4) op en druk op toets A. De wedstrijd start nadat je op toets A hebt gedrukt.
4. Als je klaar bent zal een scorekaart en mededeling op het scherm verschijnen. Je kunt nu zien hoe goed (of slecht) je het gedaan hebt.

Opmerking

- Als je de hoge score bij deze funkties haalt, zal het hoge score venster verschijnen.
- Zie blz. 52 voor het kontroleren van de speler.

 Optiefunktie

Veranderen van spelinstellingen en kondities

1. Plaats de cursor naast Options en druk op toets A.
2. Zorg dat de te veranderen optie oplicht en druk op toets A om je keuze vast te leggen.

Gebruik het ✥ richtingskussen om de opties op het scherm in te stellen.

Game Level	Kies 1 - 5 (1 is het gemakkelijkst en 5 het moeilijkst.)
Game Length	Kies helften van 3, 5 of 7 minuten.
Foul Option	Overtredingen met of zonder penalties
Sound	Kies mono of stereo.
Rules	Kies voor wedstrijden met of zonder buitenspelovertredingen. Kies voor wedstrijden met of zonder gele en rode kaarten voor overtredingen. Kies je eigen doel. Veranderen van aantal.

 Paswoorden

Met de Open Wedstrijd, Mini League, Mini Toernooi, Internationale Cup, World Series en Scenariofunktie wordt een paswoord gegeven zodat je de wedstrijd op een later moment kunt voortzetten. Vergeet de paswoorden niet op te schrijven!

1. Verplaats de cursor naar Password en druk op toets A.
2. Met het ✥ richtingskussen laat je een karakter oplichten en met toets R kies je de plaats waar je het karakter wilt invoeren. Toets B gebruik je voor het annuleren.
3. Als je klaar bent verplaats je de cursor naar OK en druk je vervolgens op toets A. De wedstrijd wordt voortgezet indien het juiste paswoord is ingevoerd.

VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?

BEL DE NINTENDO SERVICELIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!
Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 06 - 90490444
Dfl. 1 per minuut

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!



Notes



Conexión de los controles

Para juegos de 1 o 2 jugadores
El control del jugador 1 se encaja en el acceso de control 1 de la unidad Super Nintendo, el controlador 2 se encaja en el acceso de control 2.

Para juegos de 3 o más jugadores
El controlador del jugador 1 se encaja en el acceso de control 1, el MultiTap™ se encaja en el acceso de control 2. Conecta los controladores a las tomas MultiTap™ en orden.

 Comienzo del juego

1. Inserta el cartucho y conecta la alimentación de la máquina. Después de la pantalla de títulos aparece demostración del juego (game demo). Presiona el botón de inicio (Start) en cualquier momento para llamar las opciones de modos del juego (Game Mode).

2. El mando de control ✣ mueve el cursor a una opción, y el botón A la selecciona.

 Modos del juego

Juego de apertura (para 1 a 4 jugadores) . . . . Página 59

Juego de apertura: Un partido de fútbol entre dos equipos.
Liga Short: Juegan todos los equipos en orden.
Torneo Short: Una serie eliminatoria entre varios equipos.

Copa Internacional (para 1 a 4 jugadores) . . . . página 59

Elimination Round: 36 equipos divididos en 12 bloques disputan por la Copa.
Preliminary Round: 24 equipos juegan en 6 bloques.
Tournament: 16 equipos juegan en una eliminatoria.

Serie Mundial (para 1 a 4 jugadores) . . . . Página 59
36 equipos juegan cada uno 70 partidos en total para determinar el Campeón de la Serie.

Palabra de paso . . . . Página 69

P.K. (Penalty) (para 1 a 4 jugadores) . . . . Página 68
Juega con tus amigos o con la computadora la disputa de penalty.

Modo de escenario (para 1 a 4 jugadores) . . . . Página 68
Escoge uno de cualquiera de los 12 escenarios de juego.

Modo de entrenamiento (sólo 1 jugador) . . . . Página 69
¡Aprende las técnicas básicas para mejorarte!

Opciones . . . . Página 69
Cambia algunas menús del juego.



Menús para el juego de apertura, torneo mini

1. Selecciona una opción con el mando de control ✥

2. Selecciona el número de jugadores con el mando de control ✥ y presiona el botón A.

3. Selecciona el país en el que juegas. Los botones L y R cambian el área del globo visualizado. El mando de control ✥ cambia el país, y el botón A lo selecciona.

4. Selecciona el estadio y cambia el tipo de paso. Los botones L y R hacen circular a través de las opciones de estadio, el mando de control ✥ cambia el tipo de paso. Presiona el botón A para seleccionar y volver a la pantalla de menú principal.

5. Fija el Handicap siguiente. El mando de control ✥ cambia el número de jugadores a usar en el juego y su nivel técnico. Presiona el botón A para seleccionar y volver a la pantalla de Menú principal.



Menús de los Juegos de la Copa Internacional

1. Selecciona el país en el que juegas. Los botones L y R cambian el área del globo visualizado. El mando de control ✥ cambia el país, y el botón A lo selecciona.

2. Usa el mando de control ✥ para seleccionar las Menús del juego. El botón A fija la selección y te permite acceso a la pantalla de edición.

Menús de los Juegos de la Serie Mundial

1. Selecciona el país en el que jugarás. Los botones L y R cambian el área del globo visualizado. El mando de control ✥ cambia el país, y el botón A lo selecciona.

2. Usa el mando de control ✥ para seleccionar las condiciones del juego del día. Presiona el botón A para registrar la pantalla de edición.



En el partido

1. En la pantalla de edición, selecciona las condiciones del juego. Presiona el botón A para comenzar el juego.

Nota: Entra en la pantalla de edición en cualquier momento antes de comenzar el partido. Refiérete a la página 64.

2. Confirma las fijaciones del juego. El botón A confirma las fijaciones, el botón B vuelve a la pantalla de menú principal.

Nota: Asegúrate de conocer los diversos tipos de cursores usados en el juego.
Icono del cursor del jugador

3. El siguiente es echar la moneda al aire par a decidir el equipo que comienza con la pelota.

Identificación de la pantalla

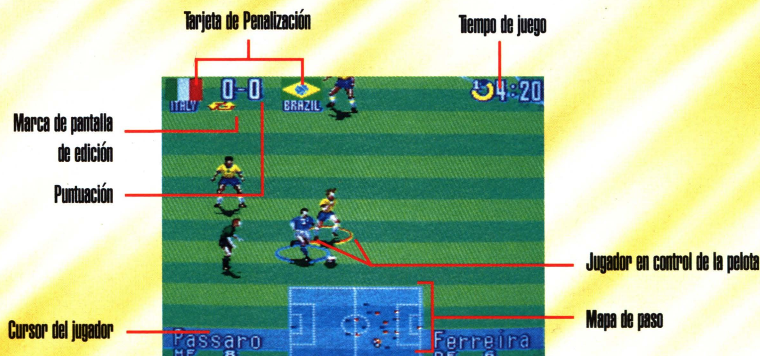








Pantallas del Juego





Menús de los reglamentos y opciones del juego

- Todos los modos de juego se basan en los reglamentos del fútbol estándard.
- Presiona el botón de SELECT durante el juego para visualizar una marca debajo de la puntuación. Esto significa que cuando la pelota sale fuera del campo, entras automáticamente en la pantalla de edición.
- Puedes cambiar hasta cuatro jugadores durante el juego (exceptuando los jugadores que han sido expulsados del campo por Tarjeta Roja).
- El equipo al que se le ha cometido una falta recibe un tiro libre.

Reglamentos para faltas (tales como entrada con los pies por delante)

- Dos tarjetas amarillas se cuentan como una Tarjeta Roja. El jugador que ha recibido tres tarjetas amarillas no puede jugar en el siguiente partido.
- Una Tarjeta Roja significa que el jugador es expulsado del campo por el resto del tiempo de juego (El jugador expulsado no puede ser sustituido).
- En los juegos de apertura no se apllican los reglamentos de imposición de Tarjeta Roja.



Pantalla de menú principal

(la pantalla muestra menús por defecto "default")

PICK MEMBERS	Cambio de jugadores del equipo
FORMATION	Cambio de conformación
STRATEGY	Táctica-4 tipos
	Descripción de tácticas
	Botón A - Fijación de táctica/Sin fijación de táctica
	Botón B - Fijación de táctica/Sin fijación de táctica
	Botón X - Fijación de táctica/Sin fijación de táctica
	Botón Y - Fijación de táctica/Sin fijación de táctica
MARCACION	Ninguno de los jugadores marcado
CONFIG CLAVE	Golero automático
CAMBIO DEL CURSOR	Tipo A
	Ubicación A
UNIFORMES	Cambio de colores rayados
PARAMETROS	Cambio de habilidades del equipo (Sólo previo al juego)



Cambio de en el menú en la pantalla de edición



Funciones del botón de pantalla de edición

D circula a través de las opciones A, A selecciona, B vuelve a la pantalla anterior.

Fijaciones de cambio de jugadores, tiro libre y tiro de esquina

1. El botón L selecciona el número y posición, el botón R cambia la posición, confirma las tarjetas amarillas y rojas.
2. El mando de control ✣ selecciona el jugador, el botón A cambia a un diferente jugador.

Nota: Para los FK (Tiros libres) y CK (Saques de esquina, selecciona FK y CK con el mando de control ✣ y presiona el botón A para seleccionar.

- Cuando termines la operación, slecciona Exit o Reset con el mando de control ✣ y presiona el botón A. Exit vuelve al modo de edición, y Reset cancela todos los cambios y restablece menús a "default".



Menús de conformación

Tipo de alineación

1. El mando de control fija las conformaciones. Reset restablece las menús a "default". El botón A confirma las menús .



Ventanilla de ubicación

1. El mando de control ✣ escoge jugadores.
2. El mando de control ✣ posiciona los jugadores.
3. Cuando termines, selecciona OK, Cancel o Reset. OK selecciona las el menú principal, Cancel repone el menú principal y Reset restablece todas las fijaciones a "default".

Menú principal de ubicación de zona

1. El mando de control ✣ escoge zona.
2. El mando de control ✣ reubica el área de zona.
3. Cuando termines, pon de relieve OK, Cancel o Reset. OK selecciona las menú principal, Cancel respone el menú principal y Reset restablece todas el menú principal a "default".

Ventanilla de la posición del jugador

1. El mando de control fija el cursor de la posición de jugador. Por ejemplo, DF (Defensa) o MF (Medio volante).
2. Cuando termines, pon de relieve OK, Cancel o Reset. OK selecciona las fijaciones, Cancel respone a las fijaciones previas y Reset restablece todas las fijaciones a "default".

Cuando termines la operación, pon de relieve Exit o Reset con el mando de control ✣ y presiona el botón A. Exit vuelve al modo de edición, y Reset cancela todos los cambios y restablece las fijaciones a "default".



Ventanilla del tipo de táctica



1. Escoge uno de los cuatro números de táctica.
2. Selecciona el botón a asignado a ese número de táctica.
3. Selecciona la táctica de aquellas visualizadas en la parte inferior de la pantalla.
4. Cuando termines la operación, selecciona OK, Cancel o Reset. OK selecciona menús, Cancel repone menús anteriores y Reset restablece todas las fijaciones a "default".

Nota: Durante el juego, cambia las tácticas del juego presionando L y luego presionando el adecuado botón de táctica.

Opciones de visualización de tácticas

1. Escoge para visualizar o no los cambios de táctica cuando ocurren. No Display (Sin visualización) significa que el cambio de táctica no está visualizado. Display Only (Sólo visualización) significa que está visualizado sólo el número de táctica. Full Display (Visualización completa) significa que la táctica y la explicación están todas visualizadas.

Nota: Las tácticas se visualizan en la parte inferior de la pantalla.

Cuando termines, selecciona Exit o Reset con el mando de control ✤ y presiona el botón A. Exit vuelve al modo de edición, y Reset cancela todos los cambios y restablece menús a "default".

 Marcación de los jugadores

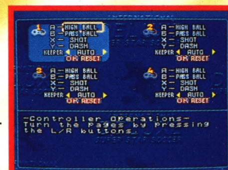
1. El botón L selecciona el número y posición del jugador. El botón R confirma las Tarjetas Amarillas y Rojas.
2. El mando de control ✤ selecciona el jugador a marcarse.
3. El mando de control ✤ selecciona el jugador de marcación. El botón B cancela la marcación.



Cuando termines, pon de relieve Exit o Reset con el mando de control ✤ y presiona el botón A. Exit vuelve al modo de edición, y Reset cancela todos los cambios y restablece las fijaciones a "default".

 Opciones de función de Key Config (Configuración clave) y botones

1. El mando de control ✤ selecciona el botón a cambiar.
2. El mando de control ✤ selecciona el nuevo botón, y el botón A fija la nueva configuración del botón.



Notas

- Puedes cambiar la configuración del botón hasta para cuatro controladores.
- Debes seleccionar el tipo del controlador de aquellos visualizados en la parte inferior de la pantalla, presionando los botones L y R.
- Cuando hayas terminado el cambio de fijaciones, pasa a la pantalla de edición.



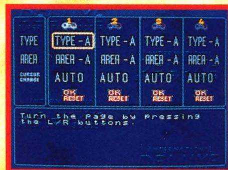
Fijaciones para la pantalla de edición

Funciones de los botones de pantalla de edición
D para poner de relieve, A para seleccionar, B para volver a la fijación anterior.



Fijaciones de cambio del cursor y tipo del cursor

1. Escoge el tipo del cursor de A, B, C o D con el mando de control ✣.
2. Selecciona el tipo del área de A, B o C con mando de control ✣.
3. Pon de relieve Cursor Change (Cambio del cursor) y selecciona de Auto o Manual con el mando de control ✣.
4. Cuando termines, selecciona OK o Reset con el mando de control ✣ y presiona el botón A. OK regisra menús, y Reset cancela todos los cambios y restablece menús a "default".



Notas

- Puedes fijar hasta cuatro cambios del cursor.
- Los botones L y R abren la ventanilla de cambio del cursor ubicada en la parte inferior de la pantalla.
- Durante un partido, R cambia el cursor
- Presiona y mantiene oprimido R para pasar a través de los jugadores con el Cursor (hasta que alcances el jugador a controlar).
- Vuelve a la pantalla de edición cuando hayas terminado la fijación de los controles.



Menú del número de jugadores

1. Fija el número de jugadores para jugar un partido.
2. Cuando termines, vuelve a la pantalla de edición.



Nota: El número de jugadores del equipo no puede cambiarse en los modos de Liga Mini o Torneo Mini.



Menú de uniformes y su color

1. Escoge de los 2 tipos de uniforme con franjas y presiona el botón A.
2. Selecciona la camiseta, los calzones y los calcetines a cambiarse.
3. Haz una pasada a través de los colores RGB para encontrar el color de franja que te guste.



Cuando termines, selecciona Exit o Reset con el mando de control ✣ y presiona el botón A. Exit vuelve al modo de edición. y Reset cancela los cambios y restablece menús a "default".



Parámetros del juego y menús del número del jugador

Parámetros

1. El botón L cambia el número y posición del jugador. R cambia a Tarjeta Amarilla o Roja.
2. Escoge el número del jugador a cambiar.
3. Presiona el mando de control ✥ hacia arriba o abajo para seleccionar la habilidad, e izquierda o derecha para añadir o restar puntos de tal habilidad (los puntos disponibles dependen del equipo).
4. Cuando termines, selecciona OK. Cancel o Reset. OK selecciona menús Cancel repone menús anteriores y Reset restablece todas menús a "default".



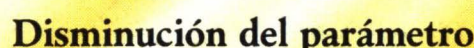
Tipos de error de parámetro



Default



Aumento del parámetro



Disminución del parámetro

Cambio del número del jugador

1. Selecciona un número.
2. Selecciona un nuevo número.
3. Confirma el nuevo número y presiona el botón A para seleccionar.

- Cuando termines, selecciona Exit o Reset con el mando de control ✥ y presiona el botón A. Exit vuelve al modo de edición. y Reset cancela los cambios y restablece menús a "default".

El Control

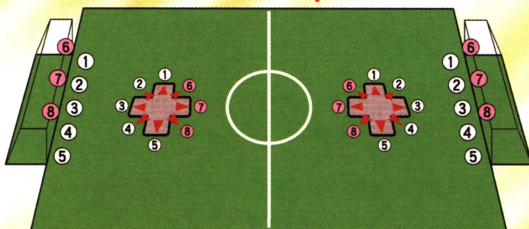




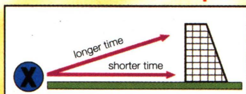
Controles de movimientos de ataque

Drible	✥ hacia A	
Drible a arremetida	✥ + Y	
Pase	✥ + B	
Pase largo	✥ + A	
Pase One Two	✥ + B (y mantener oprimido)	
Pase adelantado	✥ + R + A (normal)	✥ + R + B (Tipo Grander)
Pique por talón	Y + A	
Finta	Y (toque ligero de la pelota)	
Lanzamiento	✥ + A (para lanzamiento alto)	✥ + B (para lanzamiento recto)
Levantamiento	A (levantamiento alto)	B (levantamiento bajo)
Dirección del saque de esquina	✥	
Tiro de esquina	A (para un tiro alto)	B (para pase) X (para disparar al gol)
Tiro libre	A (para tiro alto)	B (para pase) X (para disparar al gol)
Disparo	✥ + X	
Cabezazo	✥ + X	
Chilena (Overhead Shot)	✥ + X (con la espalda al gol)	

Curso del disparo



Movimiento del disparo



Mantén X por largo o corto tiempo para cambiar la altura del saque.

Saque redondo



Usa el mando de control + para cambiar el tipo de disparo (Refiérete a 6, 7 y 8 en Curso del disparo, arriba).



Controles de movimiento de la defensa

Desplazamiento	✣ (en la dirección deseada)
Arremetida	✣ + Y (presionar dos veces para aumentar la velocidad)
Carga	B
Carga de hombros	X + A
Entrada con los pies por delante	✣ + A
Despejo	✣ + X
Cursor de cambio	R

 Control del portero

Estas funciones están disponibles sólo cuando el portero esta bajo control manual.

Cogida	✣ + A (para pelotas altas)
	✣ + B (para pelotas bajas)
Lanzamiento	✣ + B (presiona y mantén oprimido en los lanzamientos) (Golpea para lanzar más allá)
Saque	A
Cambia al control del portero	L + R
Auto Salvación	X

 Otros controles

Cursor de cambio	R
Cambio de posiciones	L (para hacer una pasada a través de las opciones) L + A, B, X, Y (para la selección manual)
Apertura de la pantalla	Botón de selección de edición
Dominio (Lifting)	A (alto) B (bajo)

 Repetición de la jugada

Al marcar un gol, se reproduce automáticamente el gol marcado. Presiona Start en cualquier momento del juego para ver una Repetición.

Nota: Cancela la repetición en cualquier momento al presionar Start.

Start	B
Pausa	X (o Y)
Repetición	A



Modo de escenario (para 1 a 5 jugadores)

Escoge de cualquiera de los 12 diferentes escenarios. Termina el escenario con éxito y podrás ver los créditos del juego.



1. Selecciona el modo de escenario y presiona el botón A.
2. Escoge 1-12, luego presiona el botón A para seleccionar.

Notas

- Aparece una marca en todos los escenarios que has pasado.
- Los escenarios están prefijados y las posiciones no se pueden cambiar.

Escenarios ganadores

- Cada partido que ganas se cuenta como un punto ganado. Pasa todos los asaltos para ganar el escenario.
- Los empates se cuentan como partidos perdidos.



Modo de PK (falta) (1 a 4 jugadores)

1. Selecciona PK y presiona el botón A.
2. Elige el número de jugadores que participarán.
3. Usa el mando de control ✢ para seleccionar los equipos que participaran.
4. Escoge cinco jugadores de cada equipo, y presiona el botón A para seleccionar. Para cambiar jugadores, presiona el botón B para entrar en la pantalla de menú.

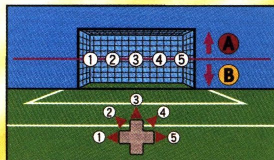


Reglamentos de competición de faltas

Cinco jugadores tiran al gol. Si los goles quedan empatados después de tirar los cinco jugadores de cada equipo, el juego continúa hasta que gane por dos goles más. La selección de jugadores se hace a través de la pantalla de selección de jugadores.

Movimiento del goleador

1. El mando de control ✢ controla la dirección del tiro.
2. Cuando empieces a tirar la pelota, presiona el botón A para un disparo alto o el botón B para un disparo bajo.



Dirección de la pelota y dirección de movimiento del portero

Notas

- Dependiendo del momento en el que hagas el tiro, puedes meter gol o la pelota puede pasar por encima de la red.
- Si no presionas el botón A o el botón B antes de hacer el disparo, la pelota se moverá directamente hacia adelante.

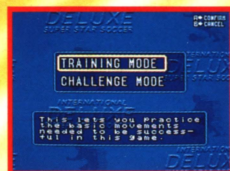
Movimiento del portero

1. El mando de control ✢ selecciona la dirección en que se mueve el portero.
2. Después de presionar el mando de control ✢, presiona el botón A para detener un disparo alto, o el botón B para detener un disparo bajo.

Nota: No esperes hasta que la pelota sea disparada para detenerla.



Modo de entrenamiento (Sólo 1 jugador)



Aprende los movimientos básicos y práctica en los modos de entrenamiento y prueba de habilidad.

1. Selecciona entrenamiento (Training) y presiona el botón A para seleccionar.
2. El mando de control ✣ selecciona el modo de entrenamiento o el modo de prueba de habilidad. Selecciona presionando el botón A.

Modo de entrenamiento

1. El mando de control ✣ pone de relieve el modo y el botón A lo selecciona.
2. Presiona Select (seleccionar) en cualquier momento que quieras salir del modo de entrenanmiento.

Modo de prueba de habilidad

1. El mando de control ✣ selecciona un personaje, y el botón A lo registra. Puedes escoger un nombre de hasta 3 personajes.
2. Selecciona el tipo de prueba de habilidad y presiona el botón A para seleccionar.
3. Selecciona el nivel de dificultad (1-4) y presiona el botón A para seleccionar. El juego empieza después de presionar el botón A.
4. Cuando termines, aparecen un una tarjeta y mensaje en la pantalla, mostrando tu rendimiento.

Nota

- Si obtienes alta puntuación, aparece la ventanilla de altas puntuaciones.
- Para confirmar los jugadores, consulta la página 66.



Modo de opciones

Cambio de menú y condiciones del juego.

1. Pon el cursor próximo a opciones y presiona el botón A.
2. Selecciona relieve la opción para cambiar y presiona el botón A para seleccionar.

Usa el mando de control ✣ para fijar opciones en la pantalla

Nivel del juego	Selecciona 1 a 5 (1 es el más fácil y 5 es el más difícil).
Duración del juego	Selecciona 3, 5 o 7 minutos, cada período
Opción de faltas	Juega con o sin faltas
Sonido	Escoge el sonido Mono o Stereo.
Reglamentos	Selecciona para jugar con o sin faltas de fuera del campo. Juega con o sin faltas de Tarjeta Amarilla y Roja. Selecciona goles de victoria (V Goals) Cambia los números



Palabras de paso

En el juego de apertura, Liga Mini, Torneo Mini, Copa Internacional, Serie Mundial y Modo de Excenario, se da una palabra de paso de manera que puedas continuar el juego para otro día. ¡No te olvides de escribir las palabras de paso!

1. Mueve el cursor hacia Password (palabra de paso) y presiona el botón A.
2. El mando de control ✣ selecciona relieve un personaje, el botón R selecciona espacio para registrar el personaje. El botón B cancela.
3. Cuando termines, mueve el cursor hacia OK y presiona el botón A. Si la palabra de paso es correcta, comienza el partido.



Collegamento dei dispositivi di controllo

Per il gioco a 1 giocatore o a 2 giocatori
Il dispositivo di controllo del giocatore 1 va collegato alla porta di controllo 1 dell'unità Super Nintendo, il dispositivo di controllo 2 va collegato alla porta di controllo 2.

Per il gioco a 3 o più giocatori
Il dispositivo di controllo del giocatore 1 va collegato alla porta di controllo 1, la "Multitap™" va collegata alla porta di controllo 2. Collega i dispositivi di controllo alla "Multitap™" nell'ordine.



Preparativi

1. Inserisci la cartuccia e accendi l'unità. Dopo lo schermo del titolo c'è una dimostrazione del gioco. Premi START in un momento qualsiasi per richiamare le opzioni dei modi di gioco.

2. Il comando ✣ sposta il cursore su un'opzione, e il pulsante A effettua la scelta.



Modi di gioco

Partita libera (per 1 - 4 giocatori) . . . . Pagina 71

Open Game (partita libera): Incontro di calcio ad una partita fra due squadre qualsiasi.
Short League (minicampionato): Tutte le squadre giocano nell'ordine.
Short Tournament (minitorneo): Una serie di partite a eliminazione contro varie squadre.

Coppa internazionale (per 1 - 4 giocatori) . . . . Pagina 71

Elimination League (campionato con tutte le squadre): 36 squadre competono in 12 gruppi per conquistare la coppa.
Preliminary Round (campionato introduttivo): 24 squadre giocano in 6 gruppi.
Tournament (torneo a eliminazione): 16 squadre giocano l'una contro l'altra in un torneo a eliminazione.

Serie d'incontri mondiale (per 1 - 4 giocatori) . . . . Pagina 71

36 squadre giocano in una serie di fasi (attraverso 70 partite in tutto) per determinare i campioni della serie d'incontri mondiale.

Parola d'ordine . . . . Pagina 81

Calci di rigore (per 1 - 4 giocatori) . . . . Pagina 80

Sfida i tuoi amici o il computer in una battaglia a calci di rigore.

Modo di programma di gioco (per 1 - 4 giocatori) . . . . Pagina 80

Scegli fra i 12 programmi di gioco a disposizione.

Modo di allenamento (solo 1 giocatore) . . . . Pagina 81

Apprendi le mosse di base e sfida te stesso a battere l'orologio!

Opzioni . . . . Pagina 81

Cambia alcune delle impostazioni per il gioco.



Tijdens de wedstrijd

1. Kies tijdens het editscherm de condities voor de wedstrijd. Druk op toets A om de wedstrijd te starten.

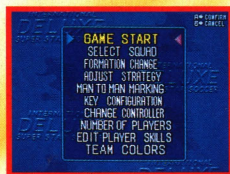
Opmerking: Ga wanneer je wilt voor de wedstrijd naar het editscherm. Zie blz. 50.

2. Kontroleer de wedstrijdinstellingen. Met toets A bevestig je de instellingen. Druk op toets B als je naar het instelscherm wilt terugkeren.

Opmerking: Zorg dat je de diverse cursortypes die worden gebruikt goed kent.

3. Vervolgens krijg je "kop-of-munt", waarmee wordt bepaald welk elftal bij de start de bal krijgt.

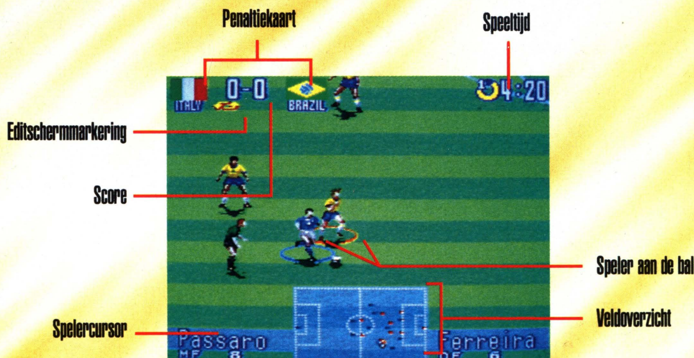
Spelercursorikoon







 Schermidentifikatie





Impostazioni per la partita libera e il minitorneo

1. Scegli un'opzione con il comando ✣.
2. Scegli il numero dei giocatori con il comando ✣ e premi il pulsante A.
3. Scegli il paese in cui giocare. I pulsanti L e R cambiano la zona del globo visualizzata. Il comando ✣ cambia il paese, e il pulsante A effettua la scelta.
4. Scegli lo stadio e cambia il tipo di campo. I pulsanti L e R consentono di passare in rassegna le scelte per lo stadio, il comando ✣ cambia il tipo di campo. Premi il pulsante A per effettuare la scelta e ritornare allo schermo delle impostazioni.
5. Quindi, imposta il vantaggio. Il comando ✣ cambia il numero dei giocatori da usare nella partita e il loro livello di abilità. Premi il pulsante A per effettuare la scelta e ritornare allo schermo delle impostazioni.



Impostazioni per le partite della coppa internazionale

1. Scegli il paese in cui giocare. I pulsanti L e R cambiano la zona del globo visualizzata. Il comando ✣ cambia il paese, e il pulsante A effettua la scelta.
2. Usa il comando ✣ per scegliere le varie impostazioni per il gioco; il pulsante A effettua la scelta e ti porta allo schermo di modifica.



Impostazioni per le partite della serie d'incontri mondiale

1. Scegli il paese in cui giocare. I pulsanti L e R cambiano la zona del globo visualizzata. Il comando ✣ cambia il paese, e il pulsante A effettua la scelta.
2. Usa il comando ✣ per scegliere le condizioni di gioco odierne. Premi il pulsante A per visualizzare lo schermo di modifica.



Durante la partita

1. Nello schermo di modifica, scegli le condizioni di gioco. Premi il pulsante A per iniziare a giocare.

Nota: Accedi allo schermo di modifica in qualsiasi momento prima che la partita inizi. Vedi pagina 76.

2. Conferma le impostazioni per il gioco. Il pulsante A conferma le impostazioni, il pulsante B ti riporta allo schermo delle impostazioni.

Nota: Accertati di aver imparato a riconoscere i vari tipi di cursore usati nel gioco.

3. Quindi, è la volta del lancio della monetina, per stabilire quale squadra deve calciare per prima la palla.

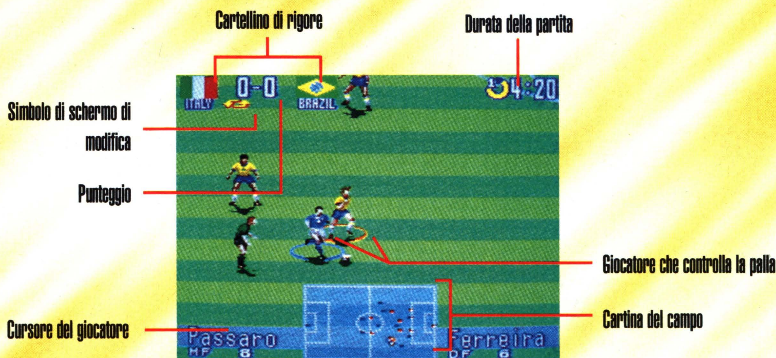
Icona del cursore del giocatore







 Identificazione sullo schermo





Regole del gioco e impostazioni per le opzioni

- Tutti i modi di gioco seguono le normali regole del calcio.
- Premi SELECT durante la partita per visualizzare un simbolo sotto il punteggio. Questo significa che quando la palla va fuori gioco viene visualizzato automaticamente lo schermo di modifica.
- Puoi cambiare fino a quattro giocatori durante la partita (tranne i giocatori che sono stati mandati fuori per una penalità da cartellino rosso).
- La squadra ai danni della quale è stato commesso un fallo riceve un calcio di punizione contro la squadra che ha commesso il fallo.

Regole per falli di specialità (come tackle in scivolata)

- Due cartellini gialli valgono un cartellino rosso. Se si ricevono tre cartellini gialli, quel giocatore non può giocare nella partita successiva.
- Un cartellino rosso significa che quel giocatore viene richiamato in panchina per il resto della partita (non è consentita alcuna sostituzione).
- Nelle partite libere, le regole dei cartellini gialli e rossi non valgono.

 Schermo di impostazione

(lo schermo mostra le impostazioni iniziali)

PICK MEMBERS	Cambiamento dei membri della squadra
FORMATION	Cambiamento delle formazioni
STRATEGY	Strategia - 4 tipi
	Descrizione della strategia
	Pulsante A - Impostazione strategia/Nessuna impostazione strategia
	Pulsante B - Impostazione strategia/Nessuna impostazione strategia
	Pulsante X - Impostazione strategia/Nessuna impostazione strategia
	Pulsante Y - Impostazione strategia/Nessuna impostazione strategia
MARKING	Nessun giocatore marcato
KEY CONFIG	Portiere automatico
CHANGE CURSOR	Tipo A
	Posizione A
UNIFORMS	Cambiamento del colore delle strisce
PARAMETERS	Cambiamento dell'abilità della squadra (solo prima della partita)



Cambiamento delle impostazioni nello schermo di modifica

Funzioni dei pulsanti per lo schermo di modifica

D passa in rassegna le scelte, A effettua la scelta, B consente di ritornare allo schermo precedente.



Impostazioni per il cambiamento dei membri, i calci di punizione e i calci d'angolo

1. Il pulsante L sceglie il numero e la posizione, il pulsante R cambia la posizione, controlla i cartellini gialli e rossi.
2. Il comando ✣ sceglie il giocatore, il pulsante A consente di passare ad un giocatore diverso.

Nota: Per i calci di punizione (FK) e i calci d'angolo (CK), evidenzia FK CK con il comando ✣ e premi il pulsante A per effettuare la scelta.

Quando hai finito, evidenzia Exit o Reset con il comando ✣ e premi il pulsante A. Exit consente di ritornare al modo di modifica, e Reset annulla tutti i cambiamenti e riporta le impostazioni al loro stato iniziale.



Impostazioni per la formazione

Tipo di formazione

1. Il comando ✣ imposta le formazioni. Reset riporta le impostazioni al loro stato iniziale. Il pulsante A conferma le impostazioni.



Finestra di posizionamento

1. Il comando ✣ sceglie i giocatori.
2. Il comando ✣ posiziona i giocatori.
3. Quando hai finito, evidenzia OK, Cancel o Reset. OK sceglie le impostazioni, Cancel consente di ritornare alle impostazioni precedenti e Reset riporta tutte le impostazioni al loro stato iniziale.

Finestra di posizionamento zona

1. Il comando ✣ sceglie la zona.
2. Il comando ✣ riposiziona l'area della zona.
3. Quando hai finito, evidenzia OK, Cancel o Reset. OK sceglie le impostazioni, Cancel consente di ritornare alle impostazioni precedenti e Reset riporta tutte le impostazioni al loro stato iniziale.

Finestra del tipo di giocatore

1. Il comando ✣ imposta il cursore del tipo di giocatore sul giocatore. Le scelte a disposizione sono DF (difesa) o MF (centrocampista).
2. Quando hai finito, evidenzia OK, Cancel o Reset. OK sceglie le impostazioni, Cancel consente di ritornare alle impostazioni precedenti e Reset riporta tutte le impostazioni al loro stato iniziale.

Quando hai finito, evidenzia Exit o Reset con il comando ✣ e premi il pulsante A. Exit consente di ritornare al modo di modifica, e Reset annulla tutti i cambiamenti e riporta le impostazioni al loro stato iniziale.



Finestra del tipo di strategia



1. Scegli uno dei quattro numeri di strategia.
2. Scegli il pulsante da assegnare a quel numero di strategia.
3. Scegli la strategia fra quelle visualizzate sul fondo dello schermo.
4. Quando hai finito, evidenzia OK, Cancel o Reset. OK sceglie le impostazioni, Cancel consente di ritornare alle impostazioni precedenti e Reset riporta tutte le impostazioni al loro stato iniziale.

Nota: Durante il gioco, cambia la strategia di gioco premendo L e quindi premendo il pulsante di strategia appropriato.

Opzioni di visualizzazione strategia

1. Scegli se visualizzare o meno i cambiamenti di strategia quando li esegui. No Display significa che il cambiamento di strategia non viene visualizzato. Display Only significa che viene visualizzato soltanto il numero di strategia. Full Display significa che vengono visualizzate la strategia e la relativa spiegazione.

Nota: Le strategie vengono visualizzate sul fondo dello schermo.

Quando hai finito, evidenzia Exit o Reset con il comando ✣ e premi il pulsante A. Exit consente di ritornare al modo di modifica, e Reset annulla tutti i cambiamenti e riporta le impostazioni al loro stato iniziale.



Marcamento dei giocatori

1. Il pulsante L sceglie il numero e la posizione del giocatore. Il pulsante R controlla i cartellini gialli e rossi.
2. Il comando ✣ sceglie il giocatore da marcare.
3. Il comando ✣ sceglie il giocatore che effettua il marcamento. Il pulsante B annulla il marcamento.



Quando hai finito, evidenzia Exit o Reset con il comando ✣ e premi il pulsante A. Exit consente di ritornare al modo di modifica, e Reset annulla tutti i cambiamenti e riporta le impostazioni al loro stato iniziale.



Opzioni per la configurazione e le funzioni dei pulsanti

1. Il comando ✣ sceglie il pulsante da cambiare.
2. Il comando ✣ sceglie il nuovo pulsante, e il pulsante A imposta la nuova configurazione dei pulsanti.



Note

- Puoi cambiare le configurazioni dei pulsanti per un massimo di quattro dispositivi di controllo.
- Devi scegliere il tipo di dispositivo di controllo fra quelli visualizzati sul fondo dello schermo premendo L e R.

Quando hai finito di cambiare le impostazioni, passa allo schermo di modifica.



Impostazioni per lo schermo di modifica

Funzioni dei pulsanti per lo schermo di modifica
D per evidenziare, A per effettuare la scelta, B per ritornare all'impostazione precedente.



Impostazioni per il cambiamento del cursore e il tipo di cursore

1. Scegli il tipo di cursore fra A, B, C o D con il comando ✥.
2. Scegli il tipo di area fra A, B o C con il comando ✥.
3. Evidenzia Cursor Change e scegli Auto (automatico) o Manual (manuale) con il comando ✥.
4. Quando hai finito, evidenzia OK o Reset con il comando ✥ e premi il pulsante A. OK immette le impostazioni, e Reset annulla tutti i cambiamenti e riporta le impostazioni al loro stato iniziale.



Note

- Puoi impostare un massimo di quattro cambiamenti di cursore.
- I pulsanti L e R aprono la finestra di cambiamento del cursore sul fondo dello schermo.
- Quando si gioca una partita, R cambia il cursore.
- Premi e tieni premuto R per passare in rassegna i giocatori con il cursore (fino a quando raggiungi il giocatore da controllare).
- Ritorna allo schermo di modifica quando hai finito di impostare i controlli.



Impostazioni per il numero dei giocatori

1. Stabilisci il numero dei giocatori che devono giocare nella partita.
2. Quando hai finito, ritorna allo schermo di modifica.



Nota: Il numero dei membri della squadra non può essere cambiato nei modi Mini League e Mini Tournament.



Impostazioni per le uniformi e il colore delle uniformi

1. Scegli fra i 2 tipi di strisce e premi il pulsante A.
2. Scegli la maglietta, i pantaloncini e i calzettoni da cambiare.
3. Passa in rassegna i colori RGB fino a trovare il colore desiderato per le strisce.



- Quando hai finito, evidenzia Exit o Reset con il comando ✥ e premi il pulsante A. Exit consente di ritornare al modo di modifica, e Reset annulla tutti i cambiamenti e riporta le impostazioni al loro stato iniziale.



Impostazioni per i parametri del gioco e il numero del giocatore



Parametri

1. Il pulsante L cambia il numero e la posizione del giocatore. Il pulsante R consente di passare al cartellino giallo o al cartellino rosso.
2. Scegli il numero del giocatore per il quale effettuare il cambiamento.
3. Premi il comando ✥ verso l'alto o verso il basso per scegliere l'abilità, e verso sinistra o verso destra per aggiungere o sottrarre punti da tale abilità (i punti disponibili dipendono dalla squadra).
4. Quando hai finito, evidenzia OK, Cancel o Reset. OK sceglie le impostazioni, Cancel consente di ritornare alle impostazioni precedenti e Reset riporta tutte le impostazioni al loro stato iniziale.

Tipi di errori per i parametri


Impostazione iniziale


Aumento del parametro


Diminuzione del parametro



Cambiamento del numero dei giocatori

1. Scegli un numero.
2. Scegli un nuovo numero.
3. Conferma il nuovo numero e premi il pulsante A per effettuare la scelta.

- Quando hai finito, evidenzia Exit o Reset con il comando ✥ e premi il pulsante A. Exit consente di ritornare al modo di modifica, e Reset annulla tutti i cambiamenti e riporta le impostazioni al loro stato iniziale.



I Comandi





Controlli per le mosse di difesa

Spostamento	✣ (nella direzione desiderata)
Corsa	✣ + Y (premi due volte per aumentare la velocità)
Carica	B
Carica alle spalle	X + A
Tackle in scivolata	✣ + A
Disimpegno	✣ + X
Cambiamento del cursore	R

 Controllo del portiere

Queste funzioni si attivano solo quando il portiere è sotto controllo manuale.

Parata	✣ + A (per palle alte)
	✣ + B (per palle basse)
Lancio	✣ + B (premi e tieni premuto per tiri dal basso) (premi leggermente per tiri dall'alto)
Calcio	A
Passaggio al controllo portiere	L + R
Parata automatica	X

 Altri controlli

Cambiamento del cursore	R
Cambiamento delle posizioni	L (per passare in rassegna le scelte)
	L + A, B, X, Y (per la scelta manuale)
Apertura dello schermo di modifica	Tasto SELECT
Palleggio	A (alto) B (basso)

 Replay

La messa a segno di un goal ti porta automaticamente allo schermo di replay. Premi START in un momento qualsiasi durante la partita per vedere un replay.

Nota: Annulla il replay in un momento qualsiasi premendo START.

Inizio	B
Pausa	X (o Y)
Ripetizione	A



Modo di programma di gioco (per 1-4 giocatori)

Scegli fra i 12 diversi programmi di gioco a disposizione. Arriva con successo al termine del programma e potrai vedere il punteggio.



1. Evidenzia Scenario Mode e premi il pulsante A.
2. Scegli 1–12, quindi premi il pulsante A per effettuare la scelta.

Note

- Un simbolo appare su tutti i programmi di gioco che sei riuscito a superare.
- I programmi di gioco sono preselezionati, e le impostazioni non possono essere cambiate.

Vittoria per i programmi di gioco

- Ogni partita che riesci a vincere vale come un superamento. Supera tutte le fasi per vincere il programma di gioco.
- I pareggi vengono conteggiati come sconfitte.

Modo di calci di rigore (per 1 - 4 giocatori)



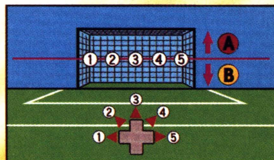
1. Evidenzia PK e premi il pulsante A.
2. Scegli il numero dei giocatori che devono giocare.
3. Usa il comando ✣ per scegliere le squadre che devono giocare.
4. Scegli cinque giocatori da ciascuna squadra, e premi il pulsante A per effettuare la scelta. Per cambiare i giocatori, premi il pulsante B per passare allo schermo delle impostazioni.

Regole per i calci di rigore

Cinque giocatori effettuano dei tiri di rigore in porta. Se dopo cinque tiri il punteggio è pari, il gioco continua fino a quando una squadra va in testa con un vantaggio di due punti. La scelta dei giocatori va fatta attraverso lo schermo di scelta giocatori.

Movimento del giocatore che effettua il tiro

1. Il comando ✣ controlla la direzione del tiro.
2. Quando inizi a tirare, premi il pulsante A per un tiro alto o il pulsante B per un tiro basso.



Direzione del tiro e direzione del movimento del portiere

Note

- A seconda del tuo tempismo, puoi riuscire ad effettuare un tiro rapido o la palla può andare oltre la rete della porta. Attento al tempismo!
- Se non premi il pulsante A o il pulsante B prima di tirare, la palla si sposta direttamente in avanti.

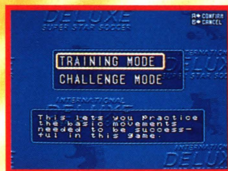
Movimento del portiere

1. Il comando ✣ sceglie la direzione in cui il portiere si muove.
2. Dopo aver premuto il comando ✣, premi il pulsante A per parare un tiro alto, o il pulsante B per parare un tiro basso.

Nota: Non aspettare che la palla venga calciata per iniziare l'intercettazione.



Modo di allenamento (solo 1 giocatore)



Apprendi le mosse di base ed esercitati nei modi di allenamento e di sfida.

1. Evidenzia Training e premi il pulsante A per effettuare la scelta.
2. Il comando ✣ evidenzia Training Mode (modo di allenamento) o Challenge Mode (modo di sfida). Effettua la scelta premendo il pulsante A.

Modo di allenamento

1. Premi il comando ✣ per evidenziare il modo e il pulsante A per effettuare la scelta.
2. Premi SELECT in un momento qualsiasi per abbandonare il modo di allenamento.

Modo di sfida

1. Il comando ✣ evidenzia un carattere, e il pulsante A immette quel carattere. Puoi scegliere un nome di una lunghezza massima di 3 caratteri.
2. Evidenzia il tipo di sfida e premi il pulsante A per effettuare la scelta.
3. Evidenzia il livello di difficoltà (1 - 4) e premi il pulsante A per effettuare la scelta. Il gioco inizia dopo che hai premuto il pulsante A.
4. Quando hai finito, un segnapunti e un messaggio appaiono sullo schermo, indicando le tue prestazioni.

Note

- Se ottieni un punteggio alto in uno dei due modi, appare la finestra dei punteggi più alti.
- Per controllare i giocatori, vedi pagina 78.

 Modo di opzioni

Cambia le impostazioni e le condizioni di gioco.

1. Colloca il cursore accanto a Options e premi il pulsante A.
2. Evidenzia l'opzione da cambiare e premi il pulsante A per effettuare la scelta.

Usa il comando ✣ per impostare le opzioni sullo schermo.

Game Level (livello di gioco)	Scegli un livello da 1 a 5 (1 è il più facile, 5 è il più difficile).
Game Lenght (durata del gioco)	Scegli tempi da 3, 5 o 7 minuti.
Foul Option (opzione falli)	Gioco con o senza penalità
Sound (suono)	Scegli fra suono monoaurale o stereo.
Regole	Scegli per giocare con o senza falli di fuorigioco. Gioca con o senza falli da cartellino giallo e rosso. Scegli i goal di spareggio. Cambia i numeri.

 Parole d'ordine

Nei modi Open Game (partita libera), Mini League (minicampionato), Mini Tournament (minitorneo), International Cup (coppa internazionale), World Series (serie d'incontri mondiale) e Modo di Programma, viene data una parola d'ordine che consente di continuare il gioco in seguito. Non dimenticare di annotare le parole d'ordine!

1. Sposta il cursore su Password e premi il pulsante A.
2. Il comando ✣ evidenzia un carattere, il pulsante R sceglie lo spazio per immettere il carattere. Il pulsante B annulla.
3. Quando hai finito, sposta il cursore su OK e premi il pulsante A. Se la parola d'ordine è corretta, la partita comincia.





Prodotto da: KONAMI CO.,LTD.

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETA' INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERÉNZA.



Notes

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH, PARIS BRANCH**
23 RUE CAMBON, 75001 PARIS, FRANCE

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON